文 宇宙人 美编 小瑟

攻略透解 GUIDE THROUGH

1988年对现在很多拿着这本书的读者来说是个既熟悉而又陌生的年代。我们可能诞生于那个时期，也正因为这样而对那个时代知晓不多。而《如龙0》正是以这个时代为背景展开，把我们带到一个这样的时代里去。作为系列的原点，既从另一个方向补完了故事，同时也很好地交代了一代的背景设定，让更多玩家了解到东城会的历史。而且很多在初代戏份不多的“故人”也会活跃其中，特别是桐生和锦山两人在这个时期依然亲如兄弟，他们之间的羁绊不免会让玩过初代的玩家为之动容。由于目前中文版尚未发售的缘故，文中一些名词会根据日文原名进行翻译，可能会跟之后的中文名有所出入。

如龙0 誓约之地		SEGA	动作冒险
多机种	龙が如く0 誓いの场所		日版
	2015年3月12日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/PS3：8190日元		

基本操作

按键	作用
□键	普通攻击/非战斗状态下为撒钱
△键	重攻击/喧哗奥义
○键	抓投/特殊攻击/捡取or投掷武器
×键	回避（锁定敌人的状态下横向回避可以躲到敌人的侧边或者背后） 奔跑（非战斗状态下）
START键/OPTION键	打开菜单
SELECT键/触控板	打开地图
十字键	切换战斗风格
R1键	长按为锁定敌人
L1键	防御
R2键	挑衅
L2键	视角复位

连段

□攻击的特性是速度快，威力相对较低，但是连按会自动构成连段，而△攻击伤害较高，部分风格的△攻击还可以蓄力，但相对地硬直会比较大，而且一般只能接在□攻击后面才能构成连段。游戏的连段系统类似于“无双”那样，□攻击的连段中可以接△攻击进行派生，□的段数不同，△攻击的动作也会相应地变化。

防御 & 破防

游戏里敌我双方都可以进行防御，而且某些时候受创硬直也可以通过防御来取消，所以实战中防御是必不可少的动作。而面对防御的对手一般有三种手段：一是通过高威力或者连段数高的招式连续攻击对手直至破防；二是从敌人的背后攻击——防御一般只能防正面的攻击；三是用投技，但是要注意后期的敌人除了会拆投之外，有些还会反投的。当然我方防守的时候也要注意上述的三点，以免被敌人破防。

另外还要注意的是，敌人如果拿着刀具、电棍或者手枪的话，我方在徒手状态是无法防御的，只能捡起道具来防御（当然枪械还是不能防）。真岛吾朗的强打者风格因为时刻拿着棍子，所以不用另外捡道具也能防御刀具。而桐生一马的破坏王风格在强化了之后也可以抵挡刀具甚至枪弹。

©SEGA

斗气状态 & 喧哗奥义

喧哗奥义是历代《如龙》的标志之一，玩家 HP 下方有三行 gear 槽 (ギア)，积蓄到一定程度以上之后会进入斗气状态 (角色身上会冒出斗气)，部分在能力强化中学会的技能要在这个状态下才能发挥效果，1st ギア表示要蓄满一行才能发挥效果。而且满足特定条件的话，画面右上角会出现蓝色的“极”字样，这时候按下△键就能消耗 gear 槽使出喧哗奥义。

喧哗奥义会根据敌我双方的状态以及环境要素等发生变化，比如靠近墙边、抓住对手、对手倒地、手上有道具等，这些都会影响到奥义的演出和伤害。而且有小部分奥义要学会了之后才能使用。

能力强化

金钱是本作其中一个主题，我们做房地产开夜店都是为了赚钱，那赚到的钱用来干什么？当然是用来强化自己的战斗力啊，正如“师傅”所说，没有东西比自己更有投资价值。

桐生一马和真岛吾朗在本作中的能力是消耗金钱来强化的。每个战斗风格都有一个独立的技能盘，除了 HP 提升等共通的技能之外，其余技能只会对当前风格有效。每个技能盘里有三个路线，虽然没明确标示，但可以看出是以往的心、技、体三个方向。从中间的圆心开始，玩家必须要按照这个盘的路线一步一步地强化。技能盘的外围有一圈是封锁的区域，这些技能需要房地产系统或者夜店系统玩到一定程度以后才会解锁。

另外，技能盘上还有一些技能是封锁起来的 (写着一个“师”字)，这些技能要先把前一个的技能强化出来，然后去找对应的师傅，通过相应的训练之后才能解锁。

战斗风格

如果不使用武器的话，桐生一马和真岛吾朗两人各自有三种战斗风格。从性能上说的话三个风格分别是平衡型、速度型和力量型，当然实际上还是有很大区别的。既有优点也有缺点，下面就来一一分析。

流氓风格（チンピラ）

桐生一马的平衡型风格，速度和攻击力较为平均，没有明显的弱点也没有明显缺点的风格。特性是拥有根性反击，在出现受创硬直并且没有倒地的时候，可以马上按□、△或○键来对敌人进行反击。得益于这个特性，使得这个风格在对付较弱的敌人时显得非常强势霸道，通过根性反击打断对手的动作，阻止后续伤害，用“进攻就是最好的防守”这句话来形容这个风格再合适不过了，低难度下甚至可以跟早期 BOSS 级别的敌人拼血。

狂奔风格（ラッシュ）

桐生一马的速度型风格，顾名思义，不仅攻击速度快连段数多，连走路的速度都比别人快的，而且可以进行三连回避。如果连续攻击命中敌人会给对方造成眩晕状态，对眩晕的敌人还有特别的喧哗奥义。不过相对地攻击力较低，而且没有投技，对防御的敌人比较没辙，只能用锁定横向三连回避绕到对方背后攻击。能力强化之后可以学会回避取消攻击硬直、回避取消受创硬直、遭到攻击瞬间成功回避可回复 gear 槽等实用的技能。可以说是一个比较难操作的上级者向风格。

破坏王风格（坏し屋）

桐生一马的力量型风格，□键攻击的时候会自动捡起身边的道具，并用道具作战。对倒地的敌人也可以使用投技。在道具较多的环境下可以说是最霸道的风格，就算场地内没道具，攻击力也比另外的两个风格高。不过相对地平时移动是很缓慢的步行，非常不擅长立回，某种场合就是个活靶子。另外这个状态下防御是忍耐动作，忍耐动作不能完全抵御伤害，但是可以将受到的伤害值降到最低，而且忍耐动作是全方位的，不过遭到一定程度的攻击还是会被破防。升级之后忍耐动作可以挨刀子甚至子弹。

喧哗师风格

真岛吾朗的平衡型风格，跟流氓风格一样没有明显的优缺点，当然也没有根性反击，不过这是真岛吾朗惟一能够捡道具的和投技风格。所以使用的频率还是挺高的，而且这个风格可以二连回避 (桐生的流氓风格只能一次)。在强化之后，这个风格可以学会一些抢夺敌人道具的技能，在后期满街都是“拿家伙”敌人的环境下有很大作用。

强打者风格

真岛吾朗的力量型风格，自带一根打不烂的棍子，进攻破防压制能力自然不用说，而且能够主动发动喧哗奥义，无需等敌人倒地、抓投或者眩晕，这个重要的特性也是其他大部分风格所不具备的。不过要注意，棍子的重攻击如果撞到墙壁或者障碍物会遭到反弹，从而给自己造成硬直。连段推荐□□□△。

舞蹈风格

真岛吾朗的速度型风格，以华丽的街舞动作来进行战斗。因为连段结束的时候会有一个强制耍酷动作，所以表面上是个华而不实，很容易挨揍的风格（实际上也是这样），不过这个风格其实也有相当强大的压制、破防能力。而且也是混战的时候清扫敌人最有效最爽快的风格。个人推荐连段是□□△的倒立旋风脚以及□□□△的托马斯回旋，前者有很强的破防能力，而后者在敌人倒地了之后可以继续攻击，加上范围大，混战非常合适。而且这两招的机动性都非常好，如果能将敌人或者BOSS运送到墙边进行压制，伤害会非常可观。其余连段不推荐。

カツアゲ君

カツアゲ君是在神室町和苍天堀周围闲逛的强敌的统称，这些敌人的特点都是提醒魁梧而且头上有个价码。如果走近他们的话会触发战斗，他们的能力很强，如果赢了的话可以拿到他们头上价码的额度的钱，战斗输了的话不会GAME OVER，但身上的钱会被全部拿走。之后如果再找到他们并打败，可以将被抢了的钱全部拿回来。

另外，**カツアゲ**君有时候会躺在地上睡觉，此时偷偷走过去的话可以不进入战斗偷他们身上的钱。

CP交换

神室町和苍天堀两个地方都有一个神社，神社的作用就是给让玩家用CP交换各种有助于平时战斗或者探索的元素。比如延长奔跑时间、扩大撒钱范围等等。CP的活动方式是完成达成目录的项目，每完成一个项目就能获得1点CP。要注意CP的消耗会比较激烈，而且有些达成目录要完成是有一定难度的，所以CP不要过于滥用。

撒钱开道

本作新增的系统，随着游戏流程推进会开放，非战斗状态下按□键可以在街上撒钱，撒钱的主要作用是吸引周围人的注意力，特别是能够让追赶过来的敌人分散注意力，在不想战斗的时候可以趁机逃跑。每次撒钱的金额是10万日元，而且通过CP强化可以让撒钱的范围更广。

桐生一马 房地产系统

桐生一马这边的经营模式是搞房地产，通过收购神室町的店铺或者娱乐设施，扩张自己的势力范围并通过企业为自己带来收益。不过商业上是由竞争对手的，桐生一马的对手是“亿万富翁五土豪”（神室町ファイブビリオネア，我差点想翻译成“亿万富翁战队”了），他们分别是娱乐王、赌博王、风俗王、电脑王、艺能王5个人，这五个人以庞大的资金瓜分了神室町全域。而桐生一马的目的就是要在地产界击败他们。桐生一马的办公室在“すっぽん通り”的杉田ビル的上面，查看办公室的模型可以对自己旗下的物业进行操作。

マネーアイランド管理

利润回收

这个是对各个地域的物业进行投资，以及利益回收选项。这里根据5个地域设置了5个选项条（当然前期还没能收购的地域是不能显示出来的），每一个选项条可以看到该地域的占有率，预计收益和收益回收进度。按△键就可以对该地域进行利润回收，当然不是马上能收到钱的，该地域的选项条里有个回收进度条。只要玩家处于活动的状态这个进度条就会增加，呆站着也行，但是打开暂停菜单等不行。红色的进度条涨满了之后就可以进行收益结算，实际获得的收益会根据行情（景气）而进行一定百分比的调整，另外还要扣除委派人的工资。最后结算出实际收益额。

另外，收益完成之后会随机触发该区域的竞争对手进入抢夺战，他们会对其中的一家商铺投入资金，这时候我们事先委派的经理就会进行守卫战。对手投入的金额会削减商店经理的HP，如果HP耗光了，商铺就会被抢走，但是桐生一马也可以对经理投入资金维持他的HP，以此来保住自己的企业。

商铺投资

每个商铺都有一个收益预期（利益见込み），这个金额表示每次回收利益的时候如果没有其他因素影响的话可以回收到多少钱。收益预期下方有个店铺等级，玩家可以通过采纳“顾问”们的意见，对商铺投入相应的资金，从而使得商铺获得经验值升级，不同顾问的意见花费的金额是不一样的，当然获得的经验值也不一样。而每提升一级，商铺的收益预期就会提升一定金额，等级最高是“S”级。但是投资商铺只能在没有对商铺进行利益回收的状态下投资，而且不能连续投资，每回收完一次利益之后只能投资一次。

收益阻碍

“五土豪”显然不会让我们这么轻松地赚钱的，自然不会用什么干净的手段，有时候他们派遣一些流氓到市内干扰玩家获得收益。如果发生了妨碍事件，该地区的收益进度会停止，而且在地图上可以看到妨碍地点，玩家必须过去将那里的人击倒，这样收益进度条才会继续前进。

干扰的敌人有有强弱之分，面对强的敌人可以选择不打，过一段时间之后他们也会自己解决的，不过实际上就不会有特别强的敌人，因此如果有空过去的话最好还是亲自解决掉比较好。

人员配置

玩家可以分配各种人手来管理自己的物业，这些人员可以通过完成支线任务增加，而他们每个人都有自己的职责，这些职责有经理、警卫和顾问三种，作用各不一样。而且根据能力上的差异，要收取的工资也不同。

区域经理（マネ－ジャ－）

负责对某个区域进行利润回收的人员，每个区域可以派遣一个人。**マネ－バトル**力是在进入守卫战的时候的抵挡力，用★数量来表示，数值越高，商战的时候防守力就越强。景气影响力是影响该地区景气的数值，有5格，格子里面的数值表示他们每次回收利润的时候会对景气造成怎样的影响，每回收一次就会往右移一格，第五次以后就会固定在第五格，而这个影响力数值1点相当于5%，就以上图的幸子为例，第二次回收的时候景气影响力是1点，那么实际收益就会是预期的105%，而到第五次的时候是–2，实际收益就会变成预期的90%。

无论体力还是景气影响力，只要将这个人换下就能回复或重置。

警卫（ガ－ドマン）

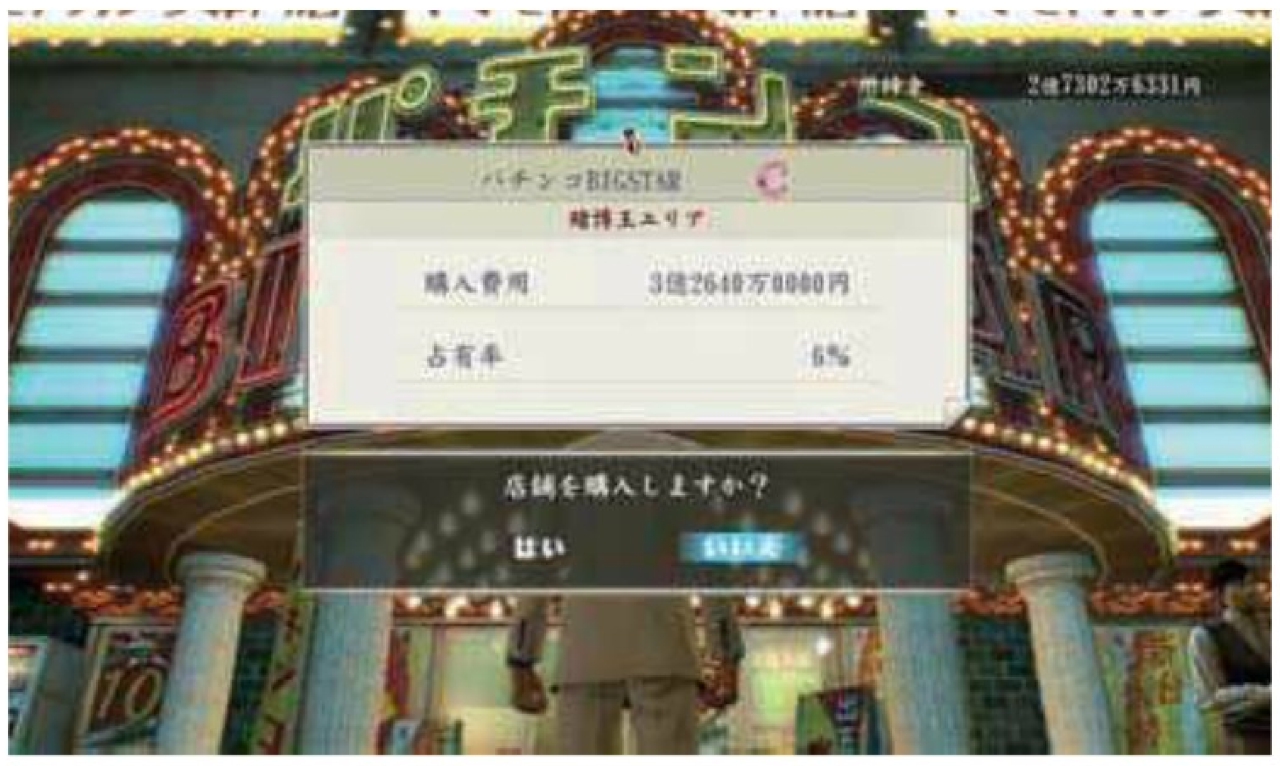
跟区域经理一样每个区域可以派遣1个人，★的数值是表示麻烦解决能力，★数越多，发生麻烦的时候自动解决的几率就会越高。而治安影响力是影响该地区出现麻烦的几率，跟经理的景气影响力一样每次回收往右移一格，数值越低发生妨碍的几率就会越高。

顾问（アドバイザ－）

给具体的店铺投资的时候可以选择派遣不同的顾问（同一个顾问可以派遣到不同的店里），给予他们相应的报酬，该店铺就会获得经验值并升级。具体可参照上文“商铺投资”部分。另外，每个顾问都有擅长的行业，行业是否适当对商铺获得的经验值也有影响。

店铺收购

要扩大自己对神室町各个区域的占有率，最简单直接有效的方法就是去收购店铺。每个区域能收购的店铺可以在暂停菜单的“**シノギ**”选项中查看可收购的店铺名字，之后按照这个名字找到相应店铺的位置，在店门口可以按○键查看，这样就会显示出店铺的价格信息。直接支付相应的钱就能把店铺买下来。店铺被抢走了也要用这个方式重新买回来。



经营过程会触发的事件

游戏前期玩家只能收购娱乐王的地域，当占有率达到一定程度以上之后，娱乐王就会找玩家进行挑战。挑战内容有两次，第一次是占领了他的区域一大半之后触发，内容是比唱歌，只要唱得比他分数高就行，而且成功之后还能提升占有率。而当占有率超过90%以上后他会再次把桐生约出来，这次就会是用武力解决，成功将他打败之后就能制压他的地域，同时他也会被收入桐生的麾下。

之后，另外4个土豪也会出场，此后就能对赌博王、电脑王、风俗王拥有的地域展开“侵攻”。最后再对付“艺能王”。

另外，桐生各个战斗风格的能力强化原本最外围的能力是封印起来的，这些封印要通过经营才能解锁，比如制压了“娱乐王”的地区之后流氓风格的外围技能就会解封。因此如果想把桐生练到最强形态，就积极地搞房地产吧。

真岛吾朗 夜店经营系统

真岛吾朗的经营系统是开夜店，但是不是自己那家号称苍天堀最大的夜店Grand，而是位于法眼寺横丁角落里的一家小小的夜店——SunShine。同样，真岛吾朗也有他的竞争对手，人称“苍天堀五连星”（又差点翻译成“苍天堀五星战队”了）。他们同样分成5个区域瓜分了苍天堀的夜店人气。而真岛就是要打倒他们——动机跟桐生几乎是一样的。跟店里的阳田对话就可以进入夜店的准备和营业界面。

开店准备

在店铺状况确认项目中可以查看各个苍天堀各个势力的情况，最右边的那一栏是对手夜店的状况，中间那栏则是可提携的店铺一览。画面左边则是查看目前苍天堀的势力分布图，同时还显示出目前玩家的店铺粉丝数以及等级。如果粉丝数量超过了该地域所属那家夜店的粉丝，就会惹来对方的挑战。

在席妹子一览则是查看目妹子们的状态。出勤**メンバ－**编成是选择开店之后出勤的妹子，最多能选择8个人。整天上班会影响到妹子们的心情，所以有时候要把她们换下让其休息。

妹子们的各项参数

项目	作用
ラング	根据总营业额排名的店内的排位
调子	妹子的心情状态
コスト	每次开店经营的时候要支付给妹子的工资
总卖上	妹子的总营业额，就是她一共为店铺带来了什么多少收益
Ability	各项能力参数，其中HP是妹子的体力，如果HP太低的话会影响到妹子的发挥和心情，其余参数决定她适合迎接怎样的客人，这些参数全部可以通过升级来提升，
Looks	外观，跟Ability一样决定她适合接怎样的客人，但是影响力并不如Ability，有时候这项即使是个×，但是只要Ability高的话依然能够讨好客人，这项参数可以通过改变妹子的服装外貌来调整

特别练习

跟妹子进行一对一的练习，其中“接客练习”是锻炼妹子的与客人的交谈能力。对话的过程中会出现一些选项，如果选到合适的选项可以提升妹子的好感度，画面左上角的是一条好感度槽，问题全部问完之后好感度的多少回决定这次训练的成果，并且获得相应的经验值奖励。全部选中提升最佳选项的话能够达成パ－フェクトレッスン，经验值奖励也是最丰富的。另外还有“同伴练习”，这个是带妹子出去唱K或者玩其他东西，同样会根据成绩评等级并给予相应的经验值。不过并不是所有妹子能够接受训练，一般在路上捡回来那些是不能训练的，只有像**ユキ**那样的大牌才可以训练。

更换服装（ドレスアップ）

更改妹子外观，调整Looks参数的选项——当然也只有**ユキ**之类的大牌妹子才能调整。玩家可以详细地设置妹子的衣着、发型、化妆、饰品等，装备饰品的话还要额外花费一笔金钱。

通常营业

这个营业过程其实是一个小游戏，玩家作为夜店的负责人，需要时刻留意每一张桌子的动态，为来店铺的客人安排妹子，并且满足客人们各种要求。每次通常营业的时间是3分钟，每个客人逗留的时间会以一个圆形来显示，一圈为1分钟，半圈为半分钟。

店铺里面一共有六个座位，客人进店的时候会随机坐在其中一个座位上，这时候会出现一个倒计时，倒计时结束之前要给他安排一个妹子，否则会影响他的心情。每个客人对妹子有不同的要求，在选择妹子的时候客人所要求的能力值会用黄色的光标出，选这一项参数最高的给他就行了。如果你不知道让谁上，最直接的方法就是留意客人的心情——将光标停留到妹子头像上的时候客人的表情会变化，选择能让他有好心情的就行了。

妹子到位之后就会开始跟客人聊天，这时候只要等客人撒钱就行了。如果客人的心情好，撒钱次数会更加频繁。而客人的富有程度也会影响到他撒钱的金额——当然越富有的客人要求也越高。

TIPS：就算没有能取悦客人的妹子，最低限度也要选个一般（绿色）表情的。因为客人如果不开心甚至会跟妹子发生争吵，这是应该尽量避免的。

服务提供

在妹子陪客人聊天的时候，有时候会喊服务员过来，这时候将光标移动到对应的桌子上按△键即可。这时候画面左上角会显示几个服务选项，其中只有一个是正确的。一开始妹子不会说要什么服务，只会做一个手势，这时候我们要根据手势选出正确答案。选错了不会有什么惩罚，但是选对了就能回复妹子的HP，并且提升客人的心情。下面是每个手势所对应的服务名。

手势	服务
打开书的动作	メニュ－菜单
食指、中指和无名指朝下	アイス交换
双手模仿烟灰缸的动作	灰皿交换
拧毛巾动作	おしぼり
L字手	ゲストグラス
C字手	レディ－スグラス

结账

客人的时间到了之后，妹子会叫服务员过去结账，同样是选中按△键过去。这时候会出现两组四选一的选项。这些选项同样会有不同的效果。如果客人能满载而归的话，可以有效增加店铺的声誉，粉丝数自然也会增加。

	分组选项	作用
1	ご延长は?	询问客人是否延长时间，大多数情况下都会被拒绝的，但是如果对方心情好同意延长的话，好感度必定会上升至“狂热状态”，砸的钱也会更多，所以对一些比较富豪的客人，特别是在ライバル战里面应该尽量多问他们要不要延长
	お土産渡します	给客人送点小礼物，增加客人的好感度
	ありがとうございます	客人在开心的时候给他道谢，不用消耗额外的费用而且能轻微提升他的好感度
	もし译ありませんでした	离场时客人要是不开心的话应该道歉（表情低于“一般”的都应该要选这个选项）
2	高级お土产をお渡し	大幅增加客人离场时的好感度，要消耗较高额的费用
	恳切丁宁にお见送り	增加客人离场时的好感度
	女の子にご褒美を渡す	给予妹子礼物，给她回复大量HP，但是需要小额费用
	女の子を褒める	赞扬妹子，能给妹子回复少量HP

狂热状态（サンシャインフィーバー）

营业画面的右下角有两条槽，黄色的是营业额槽，而下面粉红色的是狂热槽。这个槽会跟随者玩家的营业额增加额慢慢提升，当升满一格的时候就可以按 R1 键就能发动，随机让两桌左右的客人会进入狂热状态。狂热状态下的客人心情会直接升到最高，砸钱也是这个时候砸得最恨的，同时该桌的妹子也能回复少量的 HP。狂热槽有三段，如果段数越高，发动狂热状态的效果会越明显。

在找不到合适的妹子陪土豪客人的时候也可以利用狂热状态来强制提升对方的心情，因此善用这个系统可以让收益飞跃增加。

地域争夺 & 竞争战（ライバル战）

苍天堀的势力被划分为 MARS、JUPITER、MERCURY、VENUS、MOON 这 5 个区域，每次营业开始之前都要先选定瞄准那个地区的客人来营业，以赚取该区域的粉丝数。不同区块的客人对妹子的要求也是不一样的。所以开始营业之前也要做好相应的准备。

当某个区域的粉丝数达到该夜店的一半之后就会触发视察的剧情，举例来说，比如 MARS 的粉丝数是 1500，那么我们在 MARS 区域的粉丝数到 750 左右就会触发视察剧情。此时跟阳田对话，开始营业的选项里就会多一项“CLUB XXX **を**视察**する**”选项，选择了之后就会进入剧情。部分视察剧情会触发战斗，但一部分不会。

当粉丝数超过该地域的夜店之后，对方就会登门造访，并且提出竞争战的（竞争战）的要求。所谓的竞争战就是比一次营业里双方谁赚的钱多，跟普通的营业几乎没有区别，但是对方有时候会发动技能赶跑我们的客人，所以难度会稍微高一点点。在竞争战中成功击败对方的话，就能实现该地域制霸。

游戏一开始只有 MARS 地区可以选择，普通营业也只能面向 MARS 地区。打败 MARS 地区之后才会开放 JUPITER、MERCURY、VENUS 这三个地区，最后才到 MOON 地区。而随着竞争战获胜，真岛的强化技能封锁区也会逐渐解锁。

提携店铺

虽说真岛这边是经营夜店，但同样有类似收购企业那样的设定，每个地域都对应有一些商店，玩家只要走到这些商店的门前，像收购那样支付一定金额就提携这些店铺，提携店铺的主要作用就是能获得一定量的粉丝数，当然，提携了的店铺不用担心竞争对手回来抢夺。可提携的商店名字同样可以再シノギ菜单中查看。

劝诱

夜店初期的妹子数量很少，最早只有可怜的三人，除了剧情加入的之外，绝大部分人（非台柱级的）都是要在街上劝诱回来的——当然用 CP 也可以交换。当你在街上遇到一些穿着比较性感时尚，而且可以对话的妹子时，真岛会问她们是否来夜店工作。而她们通常会提出一个要求，让真岛送一样东西给她，通常可以到招福町东的**ル・マルシエ**商店里直接购买到。把礼物送给她之后就能让她加入自己的夜总会。

流程攻略

* 本攻略以 Normal 难度为基准

第一章 盃の掟

开始的时候约好了锦山去喝一杯，经过**セレナ**里的时候会触发剧情战斗，帮一个被挟持的人揍几个小混混，这个是相当于剧情的教学战斗，按照提示完成战斗即可进入剧情。

跟锦山回合之后，按着 R2 键跟随着锦山走即可，如果嫌走得慢可以直接自己跑去神室商店街里面触发剧情。这里还有一场教学战斗，打倒两个醉汉即可进入剧情。打倒他们之后还会遇到一个外国老头过来教怎样升级能力。继续发展剧情到达酒吧，跟锦山一起唱首歌之后进入剧情。早上收到了组里的联络，到附近的电话亭打电话，然后打的去堂岛组。堂岛组的三个若头会对昨天“杀了人”的桐生进行审问，但桐生坚决不承认自己有杀过人。

剧情后回到神室町，这里会遇到昨天的外国老头和另外一个流浪汉，桐生从流浪汉那里学会了，开启了狂奔风格的攻击动作，并且进入这个风格的教学，以后随着技能提升可以去七福**パ-ク**找这个人进行特别训练开启隐藏技能。

教学结束之后，去泰平通**り**东的杂居**ビル**的信贷公司找昨天那个人算账。在大厦楼下的电梯间会触发强制战斗，有 3 个人其中一个拿着棍子，上楼之后还会有 4 个人其中一个拿着垃圾箱，都是很简单的战斗，打倒他们之后就会见到公司老板并进入剧情。

剧情之后，桐生收到了锦山的传呼，先去电话亭打电话给锦山，锦山会让桐生到风间组找柏木修一起商量。商量完了之后，桐生为了不给风间惹麻烦决定向堂岛组表明退会，然后自己一个人去查找真相，到神室町外坐锦山的车去堂岛组事务所。前往事务所之后会有几场战斗和 BOSS 战，可以先准备一下。

到达堂岛事务所之后桐生向久濑表明了来意，但遭到了拒绝，那只能以暴力解决问题了。进入强制战斗，一开始要先在这个房间内打 11 个人，除了剧情里很拽的那个米田（共）之外其他人都是杂兵，狂奔风格不太适合应对这种场合，建议用流氓风格打。

房间内的桌子、花瓶、沙发等都可以当武器使用。做掉这 11 个人之后开门还会有一些带了武器的人进来，直接杀出去吧，从走廊开门出去的时候会遇到米田共的偷袭，这时要按 QTE 躲过去。此后这个人还会出现好几次偷袭，同样要用 QTE 躲避并反击，QTE 的判定时间很长，可以看准了再按。出门拐角的走廊上会有一个拿着沙发的壮汉挡路，普通的攻击是无法打出硬直的，而且还会被他的沙发拍飞。但如果有斗气槽的话，用流氓风格可以直接发动喧哗奥义击杀。

一路杀出去，从屋外的楼梯跳进洗手间发生战斗，如果靠近厕所发动喧哗奥义可以将敌人的头塞进便池里。解决掉厕所的敌人之后米田共还会跑出来，而且着刀子，注意刀子的攻击不能防御的，想避免伤害可以换狂奔风格来对付他。击倒他之后就会进入 BOSS 战。

BOSS：拳王 久濑大作

作为游戏第一个 BOSS 难度不高，大家可以借此机会熟悉一下本作打 BOSS 的节奏。比如要分清什么时候防御什么时候回避，什么时候该松锁定拉开距离，以及绕到背后攻击等等。

久濑大作的 HP 一共有两行，打掉第一行的时候会触发特殊 QTE，两次按中可以给予他较大的伤害，但是他的 HP 剩下不到 1 行的时候会进入斗气状态。

久濑常用的招式是二连拳 1~2 组接高抬腿踢，拳击会出现火花效果，但是可以直接防御，最后一下脚踢会破防，但是他没有后续接续攻击，所以就算被破防了也能马上跟他抢攻击。进入斗气状态之前久濑的招式很容易被打断，而且破绽也多，因此推荐用流氓风格，因为这个风格就算遭到了攻击，也可以通过根性反击打回去，跟他硬拼最合适不过。但是他进入斗气状态之后别用这个战术了，大多数情况都拼不过。这时推荐换狂奔风格稍微拉开点距离，等他出招二连拳接高踢的时候绕到他背后反击，这样会稳很多。打倒久濑之后本章结束。

第二章 暗之不动产王

回来神室町之后先去风间的事务所找锦山——当然现在不能进去，在门外跟锦山报了平安之后就回去自己的公寓。第二天早上，桐生到神室町调查昨晚找他的立华地产相关的情报，走到“剧场前广场里”这个地方的拐角处会遇到**タツ**姐教训小混混，之后跟据**バッカス**师傅的指示，学习**タツ**姐的招式对付几个敌人。这时开启新的格斗风格——破坏王，打赢小混混之后，以后有需要的话可以打的去埠头那边找她做特训。

从旁边有存档点的小巷转进去，会看到一个小茶馆的老板被黑道找麻烦，给他解决了麻烦之后，询问那个老板得知立华地产在七福通**り**的白亚**ビル**，前往那里。触发剧情之后到公园前通**り**打听立华地产想要收买的大厦的情报。前往第三公园找给立华地产干活的流浪汉们谈话，希望从他们身上问取一些情报。在第三公园找到了流浪汉，但是他们要桐生请喝了酒才肯说，而且每个人要求的酒还不一样。具体要求的酒和购买方式如下：

芋烧酒：**ポッポ** 天下一通**り**店

日本酒：M **ストア** 神室町店

スコッチウイスキ－：**ポッポ** 昭和通**り**店

シャンパン：**ドン・キホ－テ**（记得买 2 万日元的黄金版）

ビ－ル：M **ストア**等多家店铺有售（买 200 日元的**モルツ**）

打听到消息之后去**チャンピオン**街，到达指定地点触发战斗打三个这里的住客，打倒他们之后尾田会出现，对话之后回去剧场前通**り**立华的办公室，进去之前可以先准备一下，里面会有杂兵战以及 BOSS 战。

BOSS：尾田纯

尾田虽然拿着武器，但是攻击大部分还是可以防御的。HP 有两行，在进入斗气状态之前都很好欺负。但是要注意打他的时候他有时候会回避甚至反击，所以进攻不能太猛，特别是打完一套连段之后要回避拉开距离，然后再组织下一次进攻。进入斗气状态之后就比较难缠，主要是因为更难打出硬直。尾田比较常用的招式是用手上的拐多段连击，不过威力一般般，有时候中了第一下可以马上用回避躲过后面的招式。斗气状态下会用一招是跳起来用手上的拐敲头，被打中会 100% 眩晕，不过这招的预备动作比较明显，用回避可以轻松从侧面躲开并且反击，不过他的这一招收招的时候有霸体，所以也打不出特别高的伤害。另外，场地内有很多家具杂物，可以善用这些沙发凳子之类的跟他打，切忌跟他拼血。

第三章 辉く监狱

真岛飒爽登场的剧情之后马上就会进入战斗，这场战斗是个教学模式，真岛不能使用任何攻击，教学第一阶段是回避敌人的攻击，而第二阶段则是用喧哗师的喧哗奥义躲过攻击，完成之后就能结束战斗。剧情之后到楼下跟服务生对话，对话两次再继续剧情。

离开夜店前往竞争对手奥德赛（**オデッセイ**）那边，路上会遇到米木师傅突然要收真岛当徒弟，并且带真岛到河边练功。这里会再次进入教学模式，按照提示完成教学并打倒师傅即可。去奥德赛之前先去找三个人，具体可参照后文的奖杯列表。

假装客人到奥德赛坐下，先四处张望一下店内的环境——主要是望望四张桌子以及楼梯角落里那个变态就可以出发剧情。跟陪酒女对话中的选项随便选就行了，剧情后到苍天堀通**り**，这里会看到一个刀疤大叔跟一个拿刀的人打架，真岛从他身上学会了强打者风格。之后将刀疤男打倒即可。接下来回去自己家，在家门口还会干一架，打完回去睡觉，本章结束。

第四章 极道の证明

剧情之后离开自家的公寓回去夜总会，在休息室里发生剧情，佐川约真岛到**あしたば**公园见面。到达公园之后，两人在小面摊开始聊过去。谈话中，佐川跟真岛开出条件，如果要回去组里面的话，得接受委托去杀一个叫“牧村诚”的人（根据语境**マキムラマコト**暂时翻译成男性的名字），期限是两天。剧情结束之后，先回去自家的公寓休息。

第二天早上起来开始调查牧村的线索，根据佐川说过的话现在先去**テレクラ**，**テレクラ**位置在招福町。进去打电话联系认识牧村的女孩，打了几通电话之后，终于找到知道情报的妹子并约好了到严桥那边等候，出门之后遇到了之前在奥德赛那边看到的变态，那个自称绝伦君的人说可以跟真岛交换关于妹子相关的情报。先别管他，前往严桥那边。见到**アッコ**之后带她去吃东西，吃完东西之后**アッコ**还要求去游戏室玩玩，现在只能顺着她意思，游戏室就在吃东西地方的旁边，这里**アッコ**会要求真岛帮她玩夹娃娃机。300日元夹3次，将里面的河童夹出来就行了（说实话这个河童容易夹的程度都违反物理定律了）。夹完公仔之后还要去迪斯科厅。走到严桥的时候，遇到桥上有人打架挡住去路，这时候米木师傅出现，同时真岛学会了舞蹈风格。

来到迪斯科厅，**アッコ**去跳舞的时候遭到了几个小混混纠缠，把他们抓到后街解决掉吧，这场战斗是舞蹈风格的练习战，按照提示练习即可。战斗结束之后**アッコ**终于肯说出牧村诚的下落了——在招福町南那边的“**ぼぐし**快馆”。进去**ぼぐし**快馆会马上出发BOSS战以及之后的逃亡战，有需要的话建议先去回复一下HP顺便买点药。

BOSS：巨汉の男（李文海）

BOSS很喜欢防御，可以用刚刚学会的舞蹈风格将他压制到破防，但用这个风格时要注意自己的硬直，耍酷的动作很容易被他反击。可以稍微保留一点距离，等店长耍完拳法之后再进攻。想简单一点也可以换强打者风格战斗，但是这个场地比较小，注意别撞到墙。如果攻击没把BOSS打出硬直的话要马上防御，HP下降到一半的时候会出现一次QTE，这个看准了按就行了。QTE结束之后BOSS会进入斗气状态，但是打法基本不变。

击败了李文海之后，几个小混混闯了进来，同时顺便抓走了刚回来的护士。剧情中知道原来她才是“牧村真琴”【注】。剧情之后要继续跟小混混们打。这里要优先用喧哗奥义将拿着枪的人打趴，之后推荐用舞蹈风格的□□□△托马斯回旋把他压在地上击倒。然后在处理其他人。

从店里出来之后继续追抓走了真琴的黑道们，走到路口会再次触发强制战斗，有4个敌人，注意真琴有HP的，如果她被抓住会扣减，扣光了之后她就会被抓走并且GAME OVER，所以要速战速决。

解救了妹子之后会进入逃亡战，要留意地图里绿色圆点的地方，在那里按○键可以躲藏起来。跟刚刚的战斗一样，妹子的HP耗光之后就会被抓走。逃跑路线是招福町西、招福町、**あしたば**公园、文左卫门筋，沿路上有很多隐藏点。不过不用走得太小心，被发现了的话直接开打就行了，只要保护好真琴的体力即可。快走到招福町的时候会进入特殊演出，有两个QTE，按对了可以击杀路上的敌人，到文左卫门筋的时候还会触发一次这样的QTE。到桥头的时候会触发一次强制战斗。接着继续走，走到河边的时候还有一次战斗，打赢他们之后本章就结束了。

第五章 白への道

视点回到桐生一马这边，离开了组织的桐生现在开始在立华地产干活，所以要先去换一身衣服，于是他就找了锦山商量。剧情之后一起去神社旁边的服装店换一套衣服，换号衣服之后去中央通**り**跟尾田汇合。汇合尾田会教桐生一些职场上的礼仪，在这个茶馆里面要见一个客人。剧情中的选项涉及奖杯，选店内部的四人桌，然后选“手前**の**席**に**座**る**”，服务员问点什么喝的时候选最后一项先不点。之后剧情中会有个QTE，按到了桐生会醒目地给出名片。

来到夜晚，尾田在杉田大厦（杉田**ビル**）那边等待桐生，去之前先去M Store买盒2000日元的“菓子折**り**”。剧情从大厦下来之后会跟三个占有者战斗，抄起旁边的单车迅速解决即可。赶跑了占用大厦的人之后去“剧场前广场里”找山野井。这里会遇到山野井被打倒在地（刚刚在拐角处遇到的娱乐王干的好事），剧情之后回杉田大厦事务所，山野井的秘术会开始打扫。在打扫完之前是自由活动时间，

趁现在可以去迪斯科跳支舞，出来的时间应该差不多。总之过一会在屏幕旁边看到传呼机的标志，读里面的信息说已经打扫完了，这时候回去就行了。回去杉田大厦之后开启房地产系统，并且这里以后会成为桐生的基地，在这里可以进行切换主角或者更换DLC服装等操作。之后是房地产系统的教学，之后山野井会给钱桐生1500万去收购娱乐王地区的店铺“**すき焼き** 村中”，回去杉田大厦继续完成剩下的教学。教学模式结束之后去旁边的**セレナ**跟尾田喝酒，原本打算等尾田的，结果却遇到了锦山，跟锦山一起唱完一首歌之后尾田会出现——不过他差不多是被人抬过来的。

剧情后会进入强制战斗对泰平一家的杂兵，一共5个人，而且要注意有人拿着棒球棍和小刀，建议先跟小刀拉开距离，打倒棒球棍的人再对付小刀。另外角落里有一根长棍，算是聊胜于无的武器。战斗结束之后本章结束。

第六章 极道たちの生き様

前往**カラノ**一坪调查杀人的线索，碰巧在这里遇到了立华社长，他告诉桐生已经找到了这一块地拥有者的线索，最快只要给一天的时间他就有办法让堂岛组停止对桐生的追捕，但前提是得撑过这一天。离开这块地的时候会触发剧情，解锁撒钱开道系统。然后到剧场前路的**ヴィンセント**开启支线18“扉**の**向**こうに**”，这个支线可说是必须要做的。从目的地的小路下去触发剧情，之后对着门口那个人撒钱即可完成，同时开启女子摔跤赌场。接下来就可以回家休息了，回家之前是自由活动时间，可以先玩玩房地产系统或者做做支线之类的。回家之前最好还先准备一些药，因为明早起来就是连场恶战了，现在必须做好充分的准备，特别要

注 关于マキムラマコト这个名字，游戏中惟一可以确定姓氏写法是“牧村”，而“マコト”并没交代过汉字的写法（只能等官方中文版确定了），所以这里翻译为“诚”和“真琴”。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 攻略透解 如龙0 誓约之地

给自己习惯的格斗风格提升攻击力，这对后面的战斗有较大的帮助。

第二天醒来之后回到神室町，东城会已经开始围堵桐生了，此时能走的路几乎是固定的，走到神室町商店街的时候就会被人发现，开始逃亡战。从现在开始要连续进行多场战斗，一共有 5 个战点，其中前四个战点敌人出现之后会有一个倒计时，限时分别是 2 分、1 分、30 秒、30 秒，如果在倒计时结束之前没有全部人打倒，他们就会喊增援过来，而且越到后面增援会越强（还好喊来的人总数是有限的）。为了避免被大量敌人围攻，每一场战斗都最好速战速决。在逃亡的途中路上可以捡到一些药品，建议多留意一下脚边。另外，场地内有不少单车之类的道具，充分利用能带来很大帮助。到第 5 个战点会有个大胖出现，这个敌人很难打出硬直，建议捡单车对付他。

打完全部战点之后来到一家酒吧前，吧的老板娘会出来解救桐生，让他从自家店的地下道逃跑。但是不料她是跟久濑串通好的，桐生进入地下道之后碰到了久濑，进入 BOSS 战。

BOSS：久濑大作

再次跟久濑大作打，这次他带上了棍子，攻击判定和伤害，以及破防能力都比之前一战要高。不过我们也多了个破坏王风格，对付几乎不用回避的久濑实际上比上一战简单，破坏王风格连段少而且伤害高，连段接△攻击有很强的破防能力，而且可以一击将他打倒在地，倒地之后可以用投技他抓住他的脚，然后用○键再次甩出去或者用△键踹一脚，之后在他站起来之前可以继续抓他，如此循环，顺利的话可以连摔三四次。久濑的 HP 剩下一行的时候会进入斗气状态，这时候他倒地抓他脚就没用了，但是从他头部的位置用投技可以让他强制站起来并陷入眩晕状态（而且桐生还是站在他背后），此时可以再次把他揍趴，继而将他屈死。

第七章 黑の流仪

真岛吾朗最终还是没能对真琴痛下杀手，安顿好真琴之后先去**ほぐし**快馆看看李文海的情况，得知他去了招福町西的雀蔷薇馆找医生治疗去了。进入麻雀馆之后会触发战斗，小心拿着大刀的人，建议用强打者风格迎战。战斗结束后回去仓库找真琴，对话后去买墨鱼烧给她吃。买了鱼丸记得闲逛十五分钟再回去，可解锁奖杯。之后去法眼寺横丁的夜店 SunShine，剧情后会开放夜店经营系统并进入经营教学模式。之后，这里会成为真岛的据点。

回去自家的夜总会，进去之前建议先准备一下，因为剧情后有强制战斗，对手是昨天在快馆那边想抓走真琴的人。虽说都是一些杂兵，但是其中有个叫大石的人手上有枪，一定要优先解决。N 难度不慎中枪的话会掉差不多三分之一 HP。战斗结束后回去自己的公寓前跟李文海见面。他建议真岛用**ほくし**快馆里的秘密通道瞒过监视他的人去见真琴。

按照李的提示先去快馆那边，进去之后调查药架，穿过密道后来到法眼寺横丁，此时再去仓库找真琴。剧情中李文海跟真岛商量救真琴的方法，但是两人意见不合大打出手。

BOSS：李文海

第二次打李文海，这次他有三行 HP，不过基本打法不变。HP 下降到一半的时候会进入特殊演出，有两个 QTE，如果按错了的话会掉大量 HP。李文海进入斗气状态之后他会用刀子作战，通常是用拳头破防然后接刀子。所以这个时候防御需谨慎。另外他有时候也会扔刀子攻击，可以直接挡下来，之后能够反击。同样建议用强打者迎战。

第二天醒来之后直接去店里。上去二楼的后台的房间，这里有人告诉真岛，这里刚刚有个叫李的人打电话来，让他赶紧去**ほぐし**快馆。到达快馆之后本章结束。

第八章 争夺战

接到电话之后回去 Grand，找真岛的人是近江连合鬼仁会的西谷誉，剧情对话之后马上就会进入 BOSS 战。

BOSS：西谷誉

西谷全程拿着刀子，刀子攻击不能防御，因此推荐真岛用强打者风格跟他战斗。不过要小心他连环刀有时候会接投技，中了投技倒地之后至少还要被他刺一刀。另外，他最烦人的地方在于能够回避，特别是进入斗气状态之后回避能力很强，很难摸得着他，只能等他出现破绽的时候反击。西谷有时候会躺在地上装死，这时候千万别过去，否则会遭到刀子攻击。HP 剩下一行的时候会触发特殊 QTE 两次，全部按对可以给予较大的伤害。

战斗胜利之后回去楼上的事务所触发剧情，看来假尸体的事情没办法瞒住佐川那只老狐狸，对方已经开始怀疑了。对话完了之后去看看真琴的情况，走到店门外的时候遇到黑市医生，他说原本约好了跟李见面并把药交给他，但是时间到了李都没出现，所以只好把药给真岛，然后真岛带过去给李文海。

赶紧回去仓库那边，进入仓库之后，本来想让李带他们离开，

但这是黑市医生却出现在仓库内，并且带来了真岛的几个监视者——看来真岛是被出卖了。触发强制战斗，要对付三个敌人。打倒他们之后真岛开始带着真琴逃走。

出门之后会再次触发战斗，要时刻留意真琴的 HP 不要让她被抓走了。打倒这批敌人之后会再次进入逃亡战，目的地是**ほぐし**快馆。到达快馆那边还会有一场强制战斗，不过都是杂兵。战斗后进入剧情，本章结束。

第九章 大包围网

看到这个标题，我第一件想到要做的事情是……多买点药。视点回到桐生一马这边，回到神室町发现家都被烧了，现在只好寻找个藏身之处。前往风间会馆触发一个剧情，剧情之后会遇到丽奈，她要求桐生到她的店里避难。于是从**セレナ**的后门进去，剧情之后会触发战斗，看来桐生的行踪还是被人看到了。将他们打到了之后，桐生离开了**セレナ**，但是堂岛组的人已经在店外等着他了。这场战斗是大混战，敌人全都拿着刀子和棒球棍，其中一个还拿着电枪的。拿着电枪的那个人是最危险的，先从有棍子或者刀的人下手，然后抢武器去打，等人稍微少一点之后才对付拿着电枪的人，那个人攻击不算主动，远离他就不会有太大威胁。打倒这些杂兵之后走到路口再次被包围。

BOSS 战：久濑大作 + 杂兵 ×n

这个大叔似乎输了两次给桐生已经气急败坏了，这次带上了钢拳套和带上小弟，想要决一胜负。不过说实话这一场战斗比之前单挑还要简单，因为这里的杂兵都是拿着武器的，而且场地内也有很多广告牌可以用，一开始先切换到破坏王风格，先做掉一部分杂兵，然后切换回流氓风格，这时候场地内应该有不少小刀之类的武器，用小刀可以轻松对付 BOSS，特别是小刀状态的喧哗奥义伤害超高,应好好利用。同样，久濑的 HP 下降到一半左右会进入一次特殊 QTE。击倒他们之后，本章结束。

第十章 男の值段

一开始先跟着尾田走，剧情之后亚细亚街的人不答应收留桐生，所以只能离开。在立华的建议下，桐生只能前往西公园的流浪汉集中营里过一晚。跟之前在第三公园请他喝过酒的流浪汉对话，他答应了让桐生在这里过夜，在帐篷里选择过夜即可。

到了晚上，遇到了流浪汉狩猎者袭击这里的流浪汉，桐生只好帮他们解决问题。进入强制战斗，这三个人拿着棍子，但是战斗力很弱，可以轻松解决。第二天早上，立华他们前来找桐生了，走到公园门口遇到尾田，他会开车接桐生去找立华社长，不过上去之前建议先做好充分的准备。选“**ああ、頼む**”上车。

尾田带桐生去的新的藏身点居然就是东城会的本部。经过一番利诱威逼，立华终于说服了二代目代理会长庇护桐生，让堂岛组的人收手，但是走到门外的时候，一群人围了上来。看来虽然可以让堂岛的人收手，但前提是自己得有本事活着出去才行。

第一个战点就有大量杂兵，人数太多了，这里尽量不要被他们围起来，推荐用破坏王风格来打，在场地角落那里的沙发和观赏用的树都能当做武器，而且破坏王用投技抓住敌人之后发动极限技可以大范围攻击其他人。

打倒第一批敌人之后从里面的门进去，在走廊尽头就能见到立华他们，之后要从这里逃脱出去，这一段战斗跟初代的差不多。要经过一个满是敌人的庭院，当然庭院里的石柱是可以搬起来当武器的，要善加利用。

注意走到庭院中间的时候有人拿枪（小木桥的对面，沙发男前面），可以让尾田先上去抓住他，然后再过去揍。接着拿着沙发那个人塞着路，同样因为很难打出硬直，基本上用拳头是过不去的，建议抄起灯笼揍他，如果有斗气槽的话流氓风格直接秒掉也行。揍死他之后到对面还要清掉一些杂兵，之后会触发剧情 QTE，这个 QTE 是桐生和带刀的杂兵拼刀，需要连按按键。之后还要跟这个人战斗，注意他的战斗力稍微比杂兵强一点，而且手上有刀，要小心应对。

打败他之后来到大门口还会进行一场大战，人数很多但是都是普通的杂兵，不过打到中间的时候，刚刚拿刀的人会再次出来，这次虽然没有武器了，但可以利用周围的灯笼来对付他。打完这个战点后就结束，之后会进入剧情。回到了神室町。

接下来下一步就要前往大阪找地皮的主人了，之后一段时间没办法回来这边了，所以要趁现在做好准备，比如做做支线那些。玩够本之后进去亚细亚街找尾田即可。

第十一章 ドブ川の底

视点回到真岛这边，剧情之后去苍天堀通**り**东第三并木**ビル**鬼仁会的本部寻找真琴的下落。当然组员们直接问是问不出来的，只好武力解决了，注意开场的时候左边的人拿着手枪，另外两个人拿着刀子。先抄起凳子做掉那个用枪的，然后再换强打者对付两个拿刀的。打倒他们之后还是问不出结果，在他们的建议下去毗沙门桥找一个叫**ビリケンさん**的警察，说不定能问出什么。

跟警察对话之后，他会带真岛到河底的地下斗技场，他要求真岛在这里打赢三场之后才肯带他去见西谷，准备好之后跟他对话就可以开始了。第一场的对手是**ジエンジヤ – チヤツプマン**，这个人拿着刀子，用强打者揍他即可。第二场是**ドクタ – キリヒト**，他的回避能力比较强，可以用舞蹈风格压制。第三场是**デツ**

ド・バンチャ－，挨打到时候反击比较犀利，不用想了，还是用棍子吧。

擂台打赢了之后，大叔会告诉你接下来要去拘留所。

进入牢里找到了西谷，这里还是要先跟他打一场，不过除了HP稍微长一点之外，打发跟上次几乎是一样的。战斗结束之后他才开始跟真岛谈真琴的事情。对话中得知带走真琴的应该是东城会直系日侠连，最后问出了地点之后，本来西谷会一起去，可结果发生了意外，只能真岛自己一个人去了。

第十二章 欲望の巣窟

跟佐川对话之后前往椿园，去到那边之后也是直接进入战斗，而且敌人数量还挺多的，所以出发前最好要多买点药。来到了椿园的弁天屋马上就会触发战斗，真岛要逐层将杂兵消灭掉走到最上面，敌人基本上是带着冷兵器的杂兵，没有特别的技巧，只不过有个叫平松的拿着扇子的人要倍加小心，打败他之后搜刮附近的金库。到达最上层之后找到了上次带走真琴的人。他就是日侠连的组长——同时也是东城会未来的三代目会长世良胜。

BOSS：世良胜

三代目的擅长拆招然后反击，所以要尽量用简洁的招进攻。他用得最多的招式是绕到背后踢你一脚，然后接连段，因为在背后的关系，通常是没办法马上防住的，而且背后遭到攻击还很容易晕。所以近战的时候一定要多加留意。强打者风格的招式带有一定程度的霸体，而且可以无条件发动喧哗奥义，因此可以作为主力形态来战斗，连段推荐□□□△，因为不怕撞墙而且连击数高，方便压制和破防。击倒三代目之后本章结束。

第十三章 罪与罚

时间回到8个小时前，桐生一马跟尾田来到了大阪的苍天堀。跟他们接头见面的人正好就是世良胜。先前往招福町的CAL打电话，剧情之后要等待世良联络我们，现在可以现在街上到处逛逛，比如去斗技场打打架之类的，时间一到桐生会收到传呼机的信息，这时候回去招福町西的CAL，跟店员对话，他会提示让你做好准备。这意味着待会又有连场战斗，如果没药或者没有存档的话现在赶紧去吧。

剧情中桐生顺利从世良胜那里接到了真琴，之后带上她坐车逃回神室町，不过这一切都在涩泽的计算之中，在高速公路上桐生等人遭到了涩泽组的追击，进入枪战。

枪战系统

□和△键是开枪，×键回车内上弹，进入车内自己可以不受伤，敌人的攻击会伤到车，车的HP耗光了也会GameOver。长按L1键可以消耗斗气槽发动子弹时间。每个能攻击的敌人会有一个准心，变红的时候他们会开枪，如果没办法及时击杀他们就要回到车内躲避。后面会出现发射火箭筒的敌人，飞过来的火箭筒可以用枪打掉。难度不高，合理利用子弹时间即可。追逐战的最后对方会派来直升机，将之击落就能结束战斗。

当然本章还不会就这样结束，剧情之后还会进入强制战斗，对手是大量的涩泽组组员。因为地点是建筑工地，所以场地内有很多道具，换破坏王风格迎战吧。打倒一批敌人之后会出现一个电锯男，这个人攻击的时候有霸体，就算有道具也很难对付，必须小心。打掉他一半血之后会进入特殊剧情，期间有几个QTE，剧情结束之后要继续跟这个人战斗，而且还会追加几个杂兵。全部人打倒之后本章结束。

第十四章 不灭の绊

桐生顺利回到了神室町，因为没有地方可去，所以桐生只好回去公园那里找流浪汉寄宿，顺便把真琴也安顿在那里。之后是自由活动时间，可以准备一下道具或者练练能力，进入亚细亚街道之后便又是战斗了。前往亚细亚街，桐生找到了立华并且将事情的始末告诉了他，正当两人要到外面去找真琴的时候，堂岛组的人杀进了亚细亚街。桐生带着立华两人一起杀出去，不料逃到外面的时候，两人遇到了中国最强的杀手“老鬼”，他向桐生开了两枪，而立华为了让桐生能逃脱，被老鬼带走了。醒来之后，亚细亚街的人答应帮桐生寻找立华的下落。在这之前先去找真琴。

来到亚细亚街外面会遇到一帮堂岛组的组员找麻烦，但是在关键时刻锦山决定了帮助桐生，两人在这里会有一场合作共斗。这场战斗里可以跟锦山触发很多特殊的二人合体技，可以善加利用。

战斗胜利之后桐生把真琴的所在地告诉了锦山，此后两人会一起行动。到西公园见到真琴之后，桐生跟两人说明了状况，就在这时候陈先生发来的传呼，用电话亭打电话给陈，然后他会告诉我们立华被带到了七福通り的**クレッシエンドビル**。进入大厦之前锦山会提示进去之后就是回不了头了，要先做好准备。

BOSS：久濑大作＋杂兵×n

第四次打久濑大作，这次场地内同样有杂兵，但是由于锦山在场，战斗也是非常轻松。杂兵几乎都没有武器，而场地有很多可以当武器的道具，因此这场战斗也是非常简单。善用与锦山联动的喧哗奥义即可轻松击倒他们。战斗胜利后本章结束。

第十五章 木泄れ太阳

来到了真岛吾朗的视点，此时他已经来到了神室町，剧情过后先前往**チャンピオン**街找立华不动产的情报，进去街要跟几个黑服打架，注意他们有枪，之后问里面的人关于立华地产的情报，但是什么都没问出来。离开的时候又遇到堂岛组的人找麻烦，解决掉这帮人之后，真岛会被岛野组长叫过去。剧情回来之后前往风间组的事务所，柏木修表示要跟真岛私斗，因此进入 BOSS 战。

BOSS：柏木修

比起未来会长世良，柏木的战斗力相对弱很多，毕竟没有那恶心的反击技，但是他的攻击力很高，特别是进入斗气状态之后，一不小心会掉很多 HP。柏木修的 HP 很多，但是他进入斗气状态之前几乎也是挨打的，可以用舞蹈形态将他推到墙边施暴，能让他几乎没有还手之力。打到 HP 剩下 1 行半左右的时候会触发一次剧情 QTE，这个 QTE 很快，但是一定要躲过，如果被打中 N 难度至少会掉三分一 HP。

斗气状态下他防御更稳，而且攻击有霸体，所以他的反击非常难对付。此时推荐切换回强打者风格或者喧哗师用投技都可以。

击倒柏木修之后前往**セレナ**，在这里遇到了锦山，真岛想要问出桐生和真琴的下落，但是锦山拒绝了，两人大打出手。

BOSS：锦山彰

锦山也比柏木强得多，特别是进入斗气状态之后反击非常凌厉，硬拼的话很难赢。而且他破防的招也很多，所以当他进入斗气状态后尽量不要过于依赖防御，而且不要随便投他，因为大多数情况下会被他反投。不过他的招式大开大合的很多，善用回避的话反而有很多进攻机会。另外，攻击的动作尽量用简洁的动作。战斗风格还是推荐用强打者，但是要注意这个场地很小，棍子撞到东西会出现大硬直。

锦山做出挑衅的时候不要靠近他，因为此时他是霸体状态，而且之后会使出一套威力很高的拳击。另外他会出蓄力投，如果不小心被抓到会撞到丽奈的柜台，之后丽奈会用啤酒瓶扇过来，故意不按 QTE 能解锁奖杯。

锦山剩下大约半行 HP 的时候，丽奈会扔回复药给他，这时候会出现 QTE，一定要按对 QTE 抢过来喝掉，不然就前功尽弃了。

战斗结束后去找真琴，但是没有任何线索和提示，这时候应该去**カラの**一坪。不出所料，真的在这里遇到了真琴，本章结束。

第十六章 爱の证

章节开始的时候带真琴去吃墨鱼烧，按照地图的提示走即可。吃完墨鱼烧之后真琴表示想要再吃一份，真岛跑回去刚刚的摊位那里买，买到了之后回去发现真琴已经不在了，此时有流浪汉来传话说让他明天早上 5 点到**カラの**一坪的屋顶上面找她。

第二天来到了约定地点，然而等待真岛的并不是真琴而是一帮带齐了武器的涩泽组的组员。打倒他们之后从其口中逼问出真琴的所在地——六本木的**セバスチャンビル**，到外面打的即可过去。坐上的士来到**セバスチャンビル**，马上就会触发战斗，对堂岛组的组员。打倒这批人之后来到屋顶，还会被令一邦人包围，最后有个壮汉，不过说到底也只是杂兵，难度不高，用舞蹈风格可以快速清理掉。击倒他们全部之后本章结束。

最终章 白と黑

首先是桐生这边，桐生还在找真琴，就在毫无头绪的时候收到了神秘人的传呼，到附近的电话亭回电话，原来传呼的人日侠连的世良会长，他让桐生到亚细亚街找他。跟世良会长对话完之后，前往西公园遇到锦山，他告诉桐生堂岛组的人准备要端掉风间组，与此同时一些杂鱼也跟上来了，桐生负责拖住这些杂鱼，让锦山先回去组里找联系柏木。

消灭掉这批杂兵之后，街道上的敌人数量会增加，而且敌人都带着电棍或者手枪之类的，要小心，不过开战的时候有一定几率有组员人过来帮忙。如果想避免不必要的战斗就多撒点钱吧。走到风堂会馆前的路上会进入剧情。久濑大作会再次在这里等待桐生。

BOSS：久濑大作

第五次对战久濑大作，这次他有 3 行半 HP，实力比之前强很多。而且这次由于 HP 多，加上攻击力也高，这次不再推荐用流氓风格跟他拼血。个人推荐用狂奔型,但前提要将**ダメ－ジウィ－ビング**（受到伤害时可以用侧移来回避）和**キャンセルウィ－ビング**（□攻击的时候按 × 键可以取消硬直并作出回避动作）这两招出来，而且还要稍微练习一下（当然如果你打算嗑药过的话就不用纠结这些）。

久濑一开始就会进入斗气状态，而且 QTE 之后攻击力会进一步提升并且更难打出硬直。常用招式是二连拳，并且 2~3 组地连续使用，最后加一招脚踢。基本打法是在他攻击的时候用侧移绕到他背后然后快速反击，进攻的时候推荐□□□□□□△，或者□攻击四下取消回避后再接□攻击，这样就没那么容易被反。要是被反了可以马上用侧移回避取消伤害硬直躲开，之后马上抢攻反击，这样便有机会打断他后续的招并继续占得优势。看到他开始防御的时候则要取消然后拉开距离，之后再等待下一次进攻机会。

进攻的时候还要特别注意，如果打到他身体上看到白色的光一定要及时取消躲开，因为他之后必定会用带霸体的招式。

过去，看到他们举枪的时候马上往左右回避闪开（他们瞄准是在举枪前，举枪之后不会修正射击方向，所以举枪之后往两侧回避可以躲过枪击）靠近他们之后马上将他们两个同时打趴下，然后快速解决。

战斗胜利之后，（已经被打得没脾气的）久濑告诉了桐生涩泽他们已经知道了日侠连的去向并前往浦芝码头了，要阻止他们必须马上过去。剧情结束后是自由活动时间，如果还想做支线什么的现在就是通关前的最后机会了，做好万全的准备之后跟锦山对话，他便会载桐生去码头。而另一方面，真岛这时候也单枪匹马杀进了堂岛组。

继续是桐生那边，现在要杀入游轮里面，期间要经过多个战点，每个战点都有一到两个拿枪的人，一定要优先解决。另外，杂兵也有能力较强的（显示出来的 HP 也特别长），而且还会躲子弹，建议先用□普通攻击命中之后再补枪。

第二、三个战点是游轮内部，杂物较多消灭了拿枪的人之后可以换破坏王风格来扫干净他们。第四个战点是对付壮汉，场地内有道具所以很好解决，但是记得这场战斗结束时要保留斗气槽。第五个战点有一个拿着大油桶的壮汉挡住路，而且场地内没有武器，如果可以发动极限技的话可以迅速解决他，但如果没有的话就建议切换成狂奔风格，先靠近引诱他把油桶砸下来然后自己马上躲开，并趁他举起来之前用赶紧消灭掉。打倒挡路男之后，上楼梯还有一堆杂兵，而且最恶心的是走廊尽头有两个拿枪的。先把杂兵引到楼梯下面解决（特别是拿着凳子的那个），剩下走廊尽头两个拿枪的，切换狂奔风格冲过去，看到他们举枪的时候马上往左右回避闪开……

下一个战点会对付三个壮汉，用破坏王风格捡场地内的道具灭掉即可。再下一个战点有三个枪手，同样是用范围大的招打倒他们，击杀其中一人之后马上捡起枪射杀另外两人。击败他们之后就会进入最终战场了，地上的三瓶药别忘了捡走。

视点切换到真岛这边，还是连场的杂兵战。从外围的楼梯走到上层的走廊，地图上提示的门是通向厨房的，厨房内有个枪手，只要一打开厨房门就会射击，所以要做好马上回避的准备。开门后先离开门口，将近战的杂兵引到走廊外面解决掉，最后剩下厨房内拿枪的人，先在门口那里路过一下，引诱他开枪，然后快速进去将之击倒，走之前记得捡枪。离开厨房之后继续是一段楼梯，上去是一个小厅，先别管冲过来的敌人，小厅的内部有个拿着霰弹枪的人，直接用刚刚的手枪射杀。之后散弹枪留着，先解决掉其余所有的杂兵，打开了通往下一个区域的路之后再捡回散弹枪，旁边的厕所有两瓶药，别忘了捡（捡药之前记得拿走散弹枪不然会被刷掉）。

进入中间的大厅之后会遇到两个拿枪的人，直接用散弹枪射杀。之后剩下一个杂兵由于会躲避子弹，所以老老实实地用拳脚解决吧。解决了这几个杂兵之后就会进入最终 BOSS 战。真岛这边是两场连战。

BOSS：阿波野大树

总算在最后关头能跟这个家伙打上一场了。正如攻略提示里说的，阿波野的攻击力很高，但是大部分招式是可以防御的。如果用喧哗师的话进入斗气状态之前比较好应对，直接用普通攻击去破他防就行了，他反击你的时候一般会用三连拳，挨了第一拳之后马上防御的话可以撑住之后两拳，第三拳会破防，但是破防之后他没有进攻的手段，因此可以等破防硬直结束之后继续抢攻，当然第三下个人建议最好还是后回避躲开（前提是前面防住了）。

另外要注意别整天防御否则他会用投技，投技的伤害不高但是挨一下斗气槽会掉很多。△键的派生攻击也要慎用，有时候会被他看穿反击，所以平时最好是用□攻击去压制他。

HP 剩下一行多一点的时候就会进入特殊 QTE，判定时间不快，可以看准了按。QTE 之后他就会进入斗气状态，这时候他的攻击会更加厉害，而且带霸体的招式很多，平时也很难将他打出硬直。一定要冷静应对而且不要太贪招。攻击两三下就要判断是否防御或者回避，如果觉得难应付的话可以用场地内的沙发砸他。

另外，舞蹈风格对付他也有奇效，因为他喜欢防御，把他压到墙角然后用托马斯回旋可以轻松破防＋压制，而且他反击的速度通常还没真岛的连段快，但进入斗气状态之后还是没那么简单。

BOSS：老鬼

跟久濑一样老鬼的 HP 有 3 行半，而且战斗也有三个阶段。第一阶段是钉爪形态，第二阶段是大刀＋手枪，第三阶段就是拳头。每打掉一部分 HP 之后会进入剧情 QTE，QTE 之后会切换形态。

其中第一第二阶段他因为有武器，所以攻击都是无法直接防御的，只有棍子形态能够防御，攻略提示也是让我们用棍子去打——不过说实话，用棍子打这货真的很不顺手。个人更推荐用舞蹈风格（不过还是以 N 难度为基准说的），开场之后马上抢攻，或者先拉开距离找机会进攻。用托马斯回旋破防压角落揍。只要我方抢到先手的话一般可以压到进入第二阶段，大概要两三套连段左右就够。钉爪形态的老鬼有时候会跑到墙上去然后在空中扔飞针，看准时机回避即可。

第二形态下老鬼常用的连招是刀刺＋射击，中枪倒地之后还会被他补一刀和一枪（起身快的话可以躲过一枪）。笔者推荐打法还是用舞蹈风格，跟上个阶段一样用托马斯回旋强攻压制，当然危险性相对高很多。不过就算用棍子可以防住刀，BOSS 还是有很多能破防招式的，被破防之后遭到连击一样是重创，所以不见得安全多少。此外，场地这个场地很大，如果用强打者的话别靠近障碍物打，撞到东西几乎也是确反的，沙发也可以适当时候利用一下。

第三阶段老鬼不再使用武器，但是全程斗气状态而且攻击伤害很高，特别是双掌推击或者人肉火箭等招式能掉一大段血。这时候倒是可以切换回棍子形态，推荐用□□□△这套连段来破防（有一定程度的霸体），或者用□□△来短时间制造伤害，有机会发动必杀技就抓紧机会马上用，小心应对就能解决他。

真岛这边的 BOSS 解决之后，视点回到桐生那边。

BOSS：涩泽启司

作为最终BOSS他有5条HP，战斗同样有三个阶段，可以理解成分别对应了桐生的三种战斗风格。不过话虽如此，从安全性来考虑的话个人是建议桐生全程用狂奔风格来打。毕竟这个风格要保留HP是最稳妥的。破坏王风格如果没有道具基本上要挨打，流氓风格虽然有反击可以拼血，但是对最终BOSS这个战术还是算了吧。

BOSS一开始是狂奔风格，攻击速度很快，而且回避很敏捷，很难摸到他，个人认为是三个阶段最难的，一定要冷静应对。平时建议等他出招的时候绕到他侧面或者背后攻击，如果他用回避或者防御就马上拉开距离，如果反击被打中的话要马上防御或者回避，之后重新拉开距离。桐生倒地之后要注意他有没有做那个左右踏步的预备动作，如果有的话，起来要马上回避，不然他会马上踢过来顺便追加一套连段，伤害很高。

第二阶段是破坏王风格，场地内正好有大量的桌椅，如果想轻松爽快的话，N难度下可以一边嗑药一边跟他互砸。

第三阶段是流氓风格，速度虽然比不上狂奔风格，但是攻击力很高。不过这个风格用狂奔风格应对会变得很简单，因为他的招比较容易识破，平时用普通的拳头接二连踢进攻即可，打完一套连段，或者攻击被防了的时候就取消后退，之后再找机会进攻，如此反复即可获胜。

战斗最后会出现一连串QTE终结技，全部按对了就可以结束这场战斗。

通关后要素

游戏通关之可以保存一个通关存档，开始新游戏的时候可以继承这个存档的数据继续游玩，继承存档之后除了支线任务要全部重打之外，其余内容包括金钱、完成目录、身上的道具等都会全部继承下来。LEGEND难度也要通关之后才会解锁，而且开始LEGEND难度不能继承通关存档，只能从头开始玩。

除此之外，主菜单还会增加一个自由模式，自由模式里没有任何主线剧情，玩家主要在这个模式下完成各类支线任务、经营剧情以及达成目录等。两名主人公在自己的办公室里可以随时切换。自由模式可以继承通关存档开始，也可以不继承任何东西直接开始。此外，该模式的存档还可以直接生成一个通关存档，供玩家重新开始剧情模式的时候继承游玩。

奖杯列表

レード	タイトル	详细情报
白金	誓いの场所	获得其他全部奖杯
铜杯	昭和６３年１２月、神室町	开始游戏解锁
铜杯	スト−リ−クリア１	完成剧情第二章
铜杯	どうせなら气前よく	第二章给小混混们送酒的时候送一瓶2万日元的酒给他们
铜杯	スト−リ−クリア２	完成剧情第四章
铜杯	电击トレ−ド成立	第三章去奥德赛找山形之前要去三个地方触发对话，分别是毗沙门桥、文左卫门筋的角落、招福町南的存档点附近
铜杯	スト−リ−クリア３	完成剧情第六章
铜杯	エリ−トビジネスマン	第五章跟客人交谈的时候选中全部符合礼仪的选项，选“里面的4人桌”、“坐靠外面的位子”以及“等客人来之后再点喝的”，最后还要点钟QTE
铜杯	スト−リ−クリア４	完成剧情第八章
铜杯	冷めても美味しい	买了墨鱼烧之后，到附近闲逛15分钟以上
铜杯	スト−リ−クリア５	完成剧情第十章
铜杯	社员一丸となつて	用立华或尾田的协力攻击打倒三个敌人以上
铜杯	スト−リ−クリア６	完成剧情第十二章
铜杯	お宝ざつくざく!	在椿园那里找到日侠连的金库并拆掉，位置在扇子男出现之后，上楼梯前的自动贩卖机那里，一共有两个金库
铜杯	スト−リ−クリア７	完成第十四章
铜杯	ヒ−トスナイプ	枪战的剧情中击破那个黑人
铜杯	スト−リ−クリア８	完成剧情第十六章
铜杯	トラブル对处はお手の物	被锦山投技命中撞到丽奈的桌子的时候，故意按错QTE，挨丽奈一发玻璃瓶
银杯	感谢−スタッフ一同−	游戏通关
金杯	传说となりしもの	以LEGEND难度通关
铜杯	社长 桐生一马	剧情发展到可以开启房地产系统的时候解锁
铜杯	俺のシマ	任意一个地区的占有率达到100%
铜杯	不动产王	购入高额的物业
银杯	神室町制霸	将房地产系统相关的剧情全部完成
铜杯	お水の帝王	剧情发展到开启夜店经营系统后解锁
铜杯	千客万来	任意一个区域的粉丝数达到1000人以上
铜杯	ダイヤモンドキャスト	白金级别的妹子任意一人等级升到最高
银杯	沈まぬ太阳	完成全部夜店经营相关的剧情
铜杯	梦、半ば	达成目录的达成率超过50%
金杯	梦、叶えし者	达成目录的达成率超过100%
铜杯	サブスト−リ−１０	完成10个支线任务
铜杯	サブスト−リ−４０	完成40个支线任务
铜杯	サブスト−リ−完全制霸	完成全部支线任务
铜杯	消费税导入前に驱け込み豪游	使用金额累计超过10亿
铜杯	头が高いぞ	第一次用撒钱将行人聚集起来
铜杯	これが欲しいんだろ?	撒钱总额超过500万日元（撒50次）
铜杯	使うと价值が下がるんです	第一次捡到电话卡
铜杯	家族の视线に注意	第一次看性感影像
铜杯	何が出るかな?	在ドリ−ムマシン（万元级的自动售卖机）买到最高级的东西，捡到这些售卖机就去扭一下即可
铜杯	俺に触ると火伤するぜ	被抓住的时候用烟头烫对手使其放手
银杯	道、极めしもの	完成全部究极斗技项目
银杯	亚门击破	打倒亚门创和亚门丈
铜杯	达人と变人は纸一重	跟各个风格的师傅进行一次修行
铜杯	若者は己に投资せよ	用金钱提升能力10个以上
银杯	超绝技巧	全部风格的全部能力都获得了
铜杯	オ−バ−キル	对一名敌人打出5种类以上的特殊奖励
铜杯	ケンカ卖んなら相手を选べ	第一次打倒カツアゲ君
铜杯	大・大・大成功!	武具探索得到最好的成果
铜杯	凄腕トレジャ−ハンタ−	获得全部种类的素材
铜杯	ファイトマネ−は六文钱	无尽斗宴里面打倒30个人以上
铜杯	游びを知りつくした男	全部迷你游戏玩一遍
铜杯	ご对面	第一次成功从电话交友俱乐部约到妹子出来
铜杯	エヴリデ−ナイトフィ−バ−	在迪斯科厅将所有歌曲完成一遍，不限难度
铜杯	あけぼのニャンニャン	女子摔跤俱乐部赌博猜中10次单胜
铜杯	サ−キットの龙	四驱车比赛全部项目胜利

白金路线说明

因为有LEGEND难度通关奖杯，而且LEGEND难度必须通关之后才开启，所以本作的白金至少要打两周目。奖杯列表上面的夹杂在章节奖杯之间的是一些流程里的特殊奖杯，最好在打第一周目主线的时候顺便全部做完了。小游戏、支线、经营模式相关的奖杯以及达成目录都可以在自由模式中解锁，不过考虑到LEGEND难度可能还要搞经营来提升角色的能力，因此个人建议到LEGEND难度之后再完成。

支线任务向来是“《如龙》系列”的另一部分核心内容，虽说基本上都是剧情，而且不像主线一样正经严谨，但内容也不是趣味，特别很多博君一笑的支线玩起来也非常有意思，因此这次继续为大家带来支线部分的攻略。原本还计划写写房地产经营和一些小游戏心得的，可惜限于篇幅关系所以这期只能搁置了，有机会剩下的内容会在《PS3 专辑》中为大家补完，希望大家支持。

如龙0 誓约之地	SEGA		动作冒险
多机种	龙が如く0 誓いの场所		日版
	2015年3月12日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/PS3：8190日元		

上期纠错

368期《如龙0》的攻略里面奖杯列表关于“俺に触ると火伤するぜ”的取得条件有误，正确的取得方法是在神室町“天下一通り”入口那个牌子附近，即风堂会馆旁边有一家电话俱乐部，桐生将这个物业买下来之后，站在这所俱乐部门前呆站一会就会开始点烟，这时候附近派传单的人会走过来给桐生点火，这样就能解锁这个奖杯。注意必须购买了这家电话俱乐部（有可能还要娱乐王区域占有率达到一定程度以上）才能触发点火动作，而且在故事模式中某些章节也可能无法触发，建议在自由模式中解锁。

支线任务全攻略

本作的支线任务一共有100个，其中分别桐生一马是支线1～54以及89～94号，共有60个，而真岛吾朗的是支线49～82以及95～100，共有40个。支线任务的内容大多以剧情为主，有些剧情中有选项，绝大多数选项不会影响到任务完成或奖杯解锁，只会有小部分影响到奖励。完成了的任务会显示一个“济”字。部分支线任务要剧情进行到一定程度以后才能触发，但没有期限限制，所以通关之后也有自由模式可以慢慢做。

个人的建议是支线任务和房地产、夜店系统都放到LEGEND难度中完成，因为房地产和夜店影响到两位主角的能力解锁，而支线奖励对这两个系统也有很大帮助，因此可以到最高难度里一并完成。

桐生一马篇

支线 1 未来が见える占い师

触发条件	第五章，并且真岛完成了支线51之后
奖　　励	可雇佣顾问“占い师”

经过千两通り和“ぴんく通り里”的交界处会遇到两个女人在说关于100%算中的占卜师的传闻,去“太平通り东”最东边チャンピオン街的入口处旁边就能找到那个占卜师，跟她对话，顺便帮她打倒一个找麻烦的小混混之后，她就会给桐生一马占卜，这部分的剧情比较有趣，这个占卜师会像玩过后面几部作品一样准确预言了桐生一马的未来。占卜完了之后支线就完成了。

支线 2 アラクレクエスト

触发条件	第二章
奖　　励	武器“阳光”

到神室町南面**ドン・キホーテ**调查排队队伍触发，跟队伍最后的小孩子对话，得知原来这里排队是买一款游戏，进去一次商店再出来，在商店的后面会发现小孩刚买到的游戏被人拿走了。这种时候当然是要帮他把游戏抢回来啊。从旁边的小巷子进去，走到尽头就会看到刚刚偷走了小男孩游戏的人，先把他揍一顿，之后盘问他得知游戏刚刚也被别人抢走了，继续沿着提示的路线走下去。接着把那个拿刀的人揍一顿，再去追抢了他游戏那个拿枪的人。最后那个人要小心他的投技，如果被抓住的话要马上按×键挣脱，不然就要挨枪了……还好伤害不算高。

抢回游戏之后，跟这个人对话得知他原来是为了儿子去抢这个游戏，而这个儿子，就是最初去买游戏的那个小孩。

支线 3 ピザ、お届けします

触发条件 第二章

奖　　励 隐し财布、セキュリティ财布

チャンピオン街东南角有个跪在地上的女人，跟她对话之后给她一瓶治疗药，再对话之后桐生要去帮她买一份披萨，不过神室町是没有披萨店的（至少我们进不去），所以要去中道通り的スマイルバ－ガ－里，跟店员对话让她打电话送披萨过来，然后在1分半钟内将披萨送回去チャンピオン街，接着还要跟那个女人的老板打一场，然后就能完成任务。

支线 4 神室町の里を探る男

触发条件 第二章

奖　　励 武器“9ミリオ–ト”

チャンピオン街的シエラック进去后，走到最里面的位子触发，对话之后过一段时间再回来这店里会发现这个记者被他调查的黑手党纠缠，到店外帮他把黑手党解决掉即可。

支线 5 人买いクラブ

触发条件 第二章，完成支线4之后

奖　　励 雇员“记者・春日”

再次回到チャンピオン街的シエラック触发，还是那个记者，对话之后前往ピンク通り里，剧情之后回去酒吧，但是春日没有过来，只好再去“ピンク通り里”调查一下了，发现春日倒在地上，过去帮他解围，打倒那个人之后支线完成。

支线 6 せめてヤンキ－らしく

触发条件 第二章

奖　　励 雇员“凶”

经过“七福通り西”触发，之后去剧场前广场，跟电灯柱后面的锤子头对话触发剧情。剧情中的选项推荐选“夜露死苦”、“喧哗に明け暮れる”、“むしろ无言”。之后就能完成支线。

支线 7 SM 讲座

触发条件 第二章，完成了支线9之后

奖　　励 女优映像“樱井あゆ”、雇员“マゾおじさん”

经过ピンク通り的SM俱乐部时候触发，跟女人对话并且打倒小混混之后即可进入支线剧情，支线里的选项随便选即可。

支线 8 合言叶は……

触发条件 第二章

奖　　励 开启神室町商店街的黑市商店（地图不会显示商店符号）

神室商店街中间通道的南边触发，桐生过去问他们在卖什么东西，但是对方表示要说出暗号才能告诉桐生，走到商店街北边问问刚刚买了东西的人，但是要让他说出暗号，得帮他去泰平通り东边的アル游乐亭找一个叫モンモン的女人，找到之后跟她说“今日の预定”和“明日の天气”，说出暗号之后是惹来了4个拿着武器的敌人，打倒他们，之后女人会告诉桐生暗号答案是“剧场でデ－ト”和“昼は雨になる”，回去商店街北边找刚刚那个人对话，根据女人的话来回答他的问题，之后他会给桐生一把散弹枪“BROKEN M1985”，另外还会告知暗号“すぼてぬひげうきろこせみてむ”（subotenuhigeukirokosemitemu），现在回去商店街南边找那个人，输入刚刚知道的暗号即可完成任务。之后这里会变成一个黑市商店，可以买到武器等道具。

支线 9 桐生はプロデュ－サ－？

触发条件 第二章

奖　　励 磁气ネックレス

中道通り里神社的十字路口触发，桐生关于制作美食节目的剧情，剧情中的选项，第一个可以随意，第二个开始推荐选“料理をもっていく”、“料理を倾ける”、“皿を片づける”，剧情最后打倒真正的制作人即可完成。

支线 10 そうしてパパになった

触发条件 第六章

奖　　励 女优映像“相叶レイカ”、饰品“鬼子母神の御守り”

到ホテル街触发，跟电灯柱旁边的男子对话之后开始支线，之后他会给1万日元桐生到夜店里玩，跟レイカ对话的选项随便选即可。

支线 11 ビニールに包まれた梦

触发条件	第六章
奖　　励	无

到“天下一通り里路地”跟小男孩对话触发。之后要躲过其他人的视线走到后街的自动售卖机里买到里面的书，成功买给少年之后完成任务。

支线 12 神室町ゾンビウォーカー

触发条件	完成支线9
奖　　励	二选一，黑色是**サイレンスシューズ**，白色是**ベースボールシャツ**

到“泰平通り”的赤牛丸旁边会看到两个人在对话，走近他们触发这个支线，之后去斜对面的电影院会遇到之前支线 9 里认识的**パピオン**加藤，对话之后他会委托桐生帮忙拍摄个 PV，拍摄过程是从天下一通门口走到赤牛丸的位置，这段路上要护卫那个**ミラクル**（米高杰克逊）的人安全走到目的地，途中会有很多丧尸冲过来，如果护卫对象的 HP 耗光了任务就要重打，不过道路两旁有不少单车可以作为武器。到达目的地之后**ミラクル**会有两份礼物装在黑色和白色箱子里给桐生二选一。

支线 13 マルサにご用心

触发条件	制压了电脑王的区域之后
奖　　励	饰品“**トラブルファインダー**”、雇员“**マルサ・丸井**”

回去杉田大厦触发，之后跟大厦门口那个很丑的女人对话，剧情第一个选项可以随便选，之后到达真黑的办公室之后，调查办公室里面的录像带柜子，之后的选项中选“おかしい”、“ビデオラックがあることがおかしい”，之后的剧情里的选项随便选即可。支线结束后奖励。

支线 14 テレフォン诱拐クラブ

触发条件	第十章在西公园过夜之后的第二天
奖　　励	辛辣**ナイフ**

前往“**ピンク**通り北”的电话俱乐部**リンリン**坊跟门外的人对话，选“变**な**电话**の**相手**をする**”，之后电话对话中的选项选“运命**を**感**じる**”、“大事**な**家族**だ**”、“**ムスコ**”。之后到西公园的喷水池跟诱拐犯见面，打倒他之后即可完成支线。

支线 15 人才求む

触发条件	在制压了娱乐王的地区之后
奖　　励	无

到“剧场前广场里”触发一个特殊剧情，之后回去自己的办公室触发关于招募人才相关的支线，出去逛一会回来跟茉莉奈对话就能开始面试，剧情里面随便选即可，面试结束后支线完成。

支线 16 二次募集

触发条件	完成支线15后
奖　　励	无

完成了支线 15 过一段时间后回去跟秘书茉莉奈对话，会触发第二次招募人才的支线，剧情中桐生发现了来应聘的人发言的矛盾点，指谪她的矛盾点时选“‘自己 PR’ と ‘得意料理’”这个选项就能成功拆穿她的阴谋。

支线 17 彼女の秘密

触发条件	第二章
奖　　励	雇员“**サチ**子”

在七福通り触发，接了任务之后前往神室町右下角的千两通り找到**ミナ**对话，之后去**ホテル**街附近找**サチ**子——一个穿着樱崎学院校服的长发女子，附近还有很多其他女生，记住是蓝色领带的那个妹子才是**サチ**子，搞错了会引发笑话。跟**サチ**子对话，剧情里的选项可以随便选，对话完之后先离开，然后会触发剧情，**サチ**子会被一个男人纠缠，这时候救下她，并且打倒那个男的即可完成支线。

支线 18 扉の向こうに

触发条件	第六章，主线剧情必须完成的
奖　　励	开启女子格斗俱乐部

在俱乐部门前撒钱即可。

支线 19 若样のおねだり

触发条件	第五章
奖　　励	无

堂岛大吾的相关支线任务，到**ホテル**街棒球馆背后的小巷外面触发，之后进去棒球管就会见到小学生版的堂岛大吾。陪他到电玩中心玩夹玩具，再跟他到其他地方走就行了，最后再帮他打倒几个小混混即可完成支线。

支线 20 男の背中

触发条件	第十章从东城会本部回来之后
奖　　励	无

“七福通り东”T字路口的拐角处接近跟那里的妹子触发，跟她走到商店街里面会遇到一个混混偷袭桐生，他就是后来在《如龙》初代里成为了桐生忠实跟班的**シンジ**。打倒他之后，去一趟西公园，

然后从西公园出来会再次触发剧情，打倒三个杂兵，然后在他们的带领下找到了**シンジ**被抓走的地方，打倒其他所有人之后救出**シンジ**即可完成支线。

支线 21 表と里

触发条件	完成支线16
奖　　励	雇员“小清水くん”

完成支线 16 之后过一段时间跟秘书茉莉奈对话，触发第三次人才招募的支线，选项随便选即可，支线结束之后小清水くん加入会社。

支线 22 袋の鼠

触发条件	第五章解锁房地产系统，并且完成支线任务12后
奖　　励	回复药、女优映像“水城奈绪”、“**ねこなでシューズ**”

到“中道通**り**里”触发，帮那个女士打倒两个小混混之后跟她对话即可，之后剧情里选“时间**はある**”跟这个大婶去餐厅聊天，之后他会安利桐生花 150 万买一箱哈哈冰，断然拒绝就对了，后面的选项只要不选“**よし　**买**おう**”就不用浪费 150 万——虽说只是小钱，最后还有一个妹子过来安利，对话里选“买**わない**”和“买**わぬ**”，只有坚决不买最后才能获得鞋子奖励，这双鞋子走路会有萌音。

如果买了啊哈哈冰，剩下的剧情要回去事务所完成，女优映像依然会解锁，但是无法获得那双鞋。

支线 23 ミラクル in マハラジヤ

触发条件	完成支线12之后
奖　　励	雇员“**ミラクル**”，**ブラック**是**エンカウントファインダ–**，**ホワイト**是**ツア–Tシャツ**

继续经过赤牛丸旁边听那两个路人 NPC 对话触发，之后前往七福通り的マハラジャ，打倒门外的黑人之后就能进去见到ミラクル，他会邀请桐生跟他一起跳舞。赢的难度很高，不过就算输了也没关系。最后他还是会像往常一样提供两个盒子给桐生选，ブラック是エンカウントファインダ–，ホワイト是ツア–T シャツ。

支线 24 ビデオ・ガ – ル

触发条件	第二章
奖　　励	解锁女优映像“南梨央奈”、雇员“**ビデオボ–イ**”

在映像店看女优映像三次之后触发，跟那个男人一起看完录像之后会解锁新的女优映像“南梨央奈”，不过支线到这里还没完，之后前往韩来烤肉店门口找到映像里的那个女优，然后回去影像馆门口跟那个男人汇报，再回去烤肉店那边，跟那个男人联手帮妹子打倒纠缠她的几个男人之后支线任务完成。

支线 25 ~ 27 ハガキ职人·桐生 1、2、3

触发条件	第六章，支线任务1～14、17、22～24当中完成5个
奖　　励	刚力**の**军手

回去杉田大厦的办公室触发，之后调查门口旁边的书桌可以写信给电台投稿。投稿内容可以从自己已经完成的支线任务中选择，之后离开办公室然后马上回来，调查一下收音机即可听 DJ 的节目，如果 DJ 阅读了桐生的信件，任务就能完成，如果没有阅读，就要再次写信投稿重复上述步骤。

完成任务之后可以再次投稿触发下一个任务，步骤跟上面一样，成功让 DJ 读三次信件他就会登门找桐生一马，并且将奖励交给桐生。

支线 28 ダンスは一人だけじゃない

触发条件	第二章、在**マハラジャ**跳三次舞
奖　　励	无

在迪斯科厅跳完舞之后就会触发，会有一个人来跟桐生挑战跳舞，挑战歌曲是《Friday Night》，不过他的实力很水，赢了就能完成支线。

支线 29 惚れるような腰使い

触发条件	完成支线28
奖　　励	无

再次进入迪斯科厅，走到吧台那边出发，石踊舞子要跟桐生挑战跳舞，选曲是《Queen of passion》，战斗力比上一个人强一些，赢了之后就能完成支线。

支线 30 神室町ダンサ – 顶上对决

触发条件	完成支线29
奖　　励	贵重品“**イゾ**扇”

再次进入迪斯科厅，跟舞台旁边的舞子她们对话触发支线，之后走到里面的作为跟 OGITA 对话就会跟他进行舞蹈对决，选曲是《I'm gonna make her mine》，难度较高，推荐选 EASY 难度，按指令之前多走几格提高得分。

支线 31 清纯なキミと

触发条件	第五章
奖　　励	女优映像“湊莉久”、以后部分小游戏可以约莉久出来玩

成功在电话俱乐部约到莉久出来就能触发这个支线，之后会有个选项让玩家选跟哪个妹子打招呼，猜中了才能完成支线，选“手前の女に声をかける”。

支线 32 セクシ－なキミと

触发条件	第五章
奖　　励	女优映像“友田彩也香”、以后部分小游戏可以约彩也香出来玩

成功在电话俱乐部约到彩也香出来就能触发这个支线，之后的选项选“近**づいて**样子**を**见**る**”、“奥**の**女**に**声**をかける**”，同样是猜中了才能完成支线。

支线 33 甘えんぼなキミと

触发条件	第五章
奖　　励	女优映像“さとう遥希”、以后部分小游戏可以约遥希出来玩

成功在电话俱乐部约到遥希出来触发支线，之后选项选“奥の女に声をかける”，猜中了之后还要发生一场战斗，打赢了才能完成支线。

支线 34 サクラチル

触发条件	第五章
奖　　励	无

在电话俱乐部约到“浅仓”出来见面即可触发并完成。

支线 35 声だけじゃ传わらない

触发条件	第五章
奖　　励	无

在电话俱乐部约到“美丽”出来见面即可完成并触发（恭喜你踩雷了）。

支线 36 仆はカズマくん

触发条件	第二章
奖　　励	**アクアブル–**

跟**ポケサ–ファイタ–**好感度达到40%以上之后，在模型赛车场触发，小男孩**タクマ**君会希望桐生跟他比赛，打最低级的赛道。比赛中只要赢了他即可完成支线。

支线 37 恋路は难关コ－ス

触发条件	完成支线36以后
奖　　励	无

到儿童公园触发支线，之后ヒデキ君会要求跟桐生比赛，比赛第二条赛道ビギナ–ズコ–ス，赢了他即可完成支线。

支线 38 ロマンチックあげちゃうよ

触发条件	完成支线37之后
奖　　励	**ダッシュギア**、DRA–GON

跟小妹妹**ミか**对话即可触发，跟她进行一场比赛，跑第三条赛道**ミドルコ–ス**，赢了即可获得奖励并完成支线。

支线 39 变态男疑惑

触发条件	完成支线38之后
奖　　励	无

完成38之后离开赛车店，然后再次进去并且往店内走就可以触发，之后那个有个偷窥的男人会出来挑战桐生，比赛赛道是**チャレンジコ–ス**，赢了即可完成。

支线 40 强敌、あらわる

触发条件	完成支线39之后
奖　　励	**サニ–イエロ–**

离开赛车店再回去就会触发，同样是进行比赛，赛道是**ハイグレ–ドコ–ス**。

支线 41 博士と呼ばれた女

触发条件	成支线40之后
奖　　励	**ク–ルストライカ–、ヘビ–サスペンション**

前往亚天使酒吧遇到ハルミ触发支线、对话之后回去赛车店那边就回跟她比赛，赛道是**エキスパ–トコ–ス**，胜利即可。

支线 42 最速の名を赌けて

触发条件	第二章，并且完成支线40之后
奖　　励	**ダ–クパ–プル**

离开车店再回去触发，进行比赛，赛道是**チャンピオンコ–ス**，胜利后支线完成。

支线 43 キミこそポケサ–ファイタ–

触发条件	第二章完成支线41，跟**ポケサ–ファイタ**–好感度全满
奖　　励	–

再次进入赛车店触发，这次就是跟**ポケサ–ファイタ**–对决，赛道是ファイタ–SPコ–ス，**ポケサ–ファイタ**–的车名副其实很强，但是好在只跑4圈，所以只要组装够好而且不飞出去，并且找机会发动一次喷射，赢他绝对没问题。车的配置可以参考下面的配方。

轮胎：极・スパイクタイヤ

护栏：极・メタルフィン

马达：韦驮天モ–タ–MarkII

齿轮：极・パワ–ギア

电池：高速バッテリ–

附件：ヘビ–サスペンション、バンパ–プレ–ト

支线 44 弱肉强食

触发条件	第五章
奖　　励	无

在电话俱乐部约到“**マリヤ**”出来即可触发并完成，再次恭喜踩雷。

支线 45 母のぬくもり

触发条件	第五章
奖　　励	无

在电话俱乐部约到“小百合”出来即可触发并完成，踩雷的感觉爽不爽。

支线 46 职务质问しかできない警官

触发条件	第二章
奖　　励	女优映像“乙叶**ななせ**”、雇员“警官菊池”

途径千两通**り**北的时候会触发支线并完成，之后每隔一段时间经过这里都会被警察菊池逮住，让他检查身上一样东西，随便给他看个回复药就行了，检查完之后好感度会提升，快满的时候会触发剧情。跟他协力一起打倒几个小混混即可完成。

支线 47 きのこ屋

触发条件	第二章
奖　　励	**エノキタケ**、好友度满了之后可以雇佣“**マフィアの**首领”

前往“公园前通り里”右边的路有一条后巷，进去之后跟里面的人对话，帮他打倒几个小混混之后即可获得奖励。之后还会开启跟**キノコ**屋的好感度槽，之后每隔一段时间过去帮他解决小混混顺便买蘑菇即可提升好感度。

支线 48 绝伦君・神室町

触发条件	第五章
奖　　励	无

ピンク通**り**最南端跟光头的绝伦君对话即可触发并完成，之后开启跟绝伦君的好感度槽。

支线 49 金持ち君・神室町

触发条件	第六章以后
奖　　励	1000万日元、开启跟真岛互相投资系统

跟公园前通り的桌球城里面坐着的金持ち君・福岛（教会桐生撒钱的那个人）对话触发，对话后支线任务会自动完成同时出现跟“金持ち君・福岛”的好感度槽，而且此后可以跟真岛互相汇款了（当然会被收取一定比例的手续费）。

支线 50 気になる存在、ポケサ–ファイタ–！

触发条件	第二章以后
奖　　励	模型四驱车车体**デビルキラ**–及其他配件、开启自定义赛道

前往模型四驱车比赛店那里跟**ポケサ–ファイタ**–对话就能触发支线并完成，之后会出现跟**ポケサ–ファイタ**–的好感度槽，之后每次参加比赛获胜（可以重复但一定要获胜）即可提升好感度，好感度提升到一半的时候会有一个支线，让桐生一马去“中央通**り**”SEGA的游戏店门外把**ポケサ–ファイタ**–找回来，剧情中选“子ど**もたちが**待って**い**る**ぞ**”。

之后好感度升满了之后还会触发一次剧情，这次到第三公园找回**ファイタ**–，之后就可以进行自定义赛道了。

支线 51 コンビニ店员・未帆

触发条件	随时可以
奖　　励	女优映像“通野未帆”、**ポッポ** 天下一通**り**店的所有权

到ポッポ 天下一通り店买东西即可触发并完成，同时会出现未帆的好感度槽，槽会根据玩家买东西的金额上涨，升满了之后才能获得上述奖励。

支线 52 マツハボウル店员・エミリ

触发条件	随时可以
奖　　励	**マツハボウル**的物业所有权、雇员“**コケ**太郎”、女优映像“丘咲**エミリ**”

到保龄球场跟店员**エミリ**对战赢了即可触发支线并完成，之后会出现跟**エミリ**的好感度槽，升满了之后可以获得奖励。

支线 53 寿司吟の板前

触发条件	随时可以
奖　　励	钓具“大海王”

到天下一通**り**入口处东边的寿司吟吃东西即可触发支线并完成，之后会出现跟店老板的好感度，随着好感度上升，桐生可以拿钓到的鱼来这里找老板做成料理吃了。好感度满了之后会获得奖励。

支线 54 ゲ－セン店员・るか

触发条件	第二章
奖　　励	女优映像“佳苗**るか**”、游戏中心入货新的游戏

到神室町中央通**り**的游戏中心玩下游戏《Out Run》，玩一次之后会触发支线并完成，同时出现跟店员**るか**的好感度槽，好感度满了之后她会要求跟桐生进行一次比赛，分数只要比她高即可取胜获得奖励。

支线 89 バッカス修行

触发条件	第二章跟给流浪汉买酒之后
奖　　励	无

跟バッ**カス**老师对话，即可触发并完成，以后就能跟他进行流氓风格的修行了。

支线 90 カモジの修行

触发条件	解锁了狂奔风格之后
奖　　励	无

在七福**パ－ク**跟**カモジ**对话触发，以后就能跟他进行狂奔风格的修行了。

支线 91 タツ姐の修行

触发条件	解锁了破坏王风格之后
奖　　励	无

打的前往埠头跟**タツ**姐对话即可触发，之后就能跟她进行破坏王风格的修行了。

支线 92 生物最强を目指す男

触发条件	第二章
奖　　励	无

在路上遇到**カツアゲ**君江头拓哉之后触发，成功打倒他一次就能完成。

支线 93 满たされぬ思い

触发条件	第二章
奖　　励	无

打倒了江头之后，路上会出现另一位カツアゲ君，打倒他即可完成。

支线 94 一族の长

触发条件	最终章，并且完成其他59个支线
奖　　励	亚门**のサングラス**

完成全部支线之后会收到传呼让桐生一马到斗技场跟亚门创战斗，击败亚门创即可完成。

真岛吾朗篇

支线 49 ハートのネックレス

触发条件	第三章
奖　　励	女优映像“栗林里莉”、饰品“**隠し**财布”

招福町东的ル・マルシェ门前触发，跟那个男人对话之后要帮他找一个能做赝品的人。之后去招福町会遇到一个可疑的外国人，触发对话之后得到“ファンさんの名刺”，拿回去给刚刚那个人即可。然后去招福町那个地址，进去之后会发现那个男人正在被一帮人欺负，注意他们全部都拿着武器，打倒他们之后即可完成任务。

支线 50 大道艺人

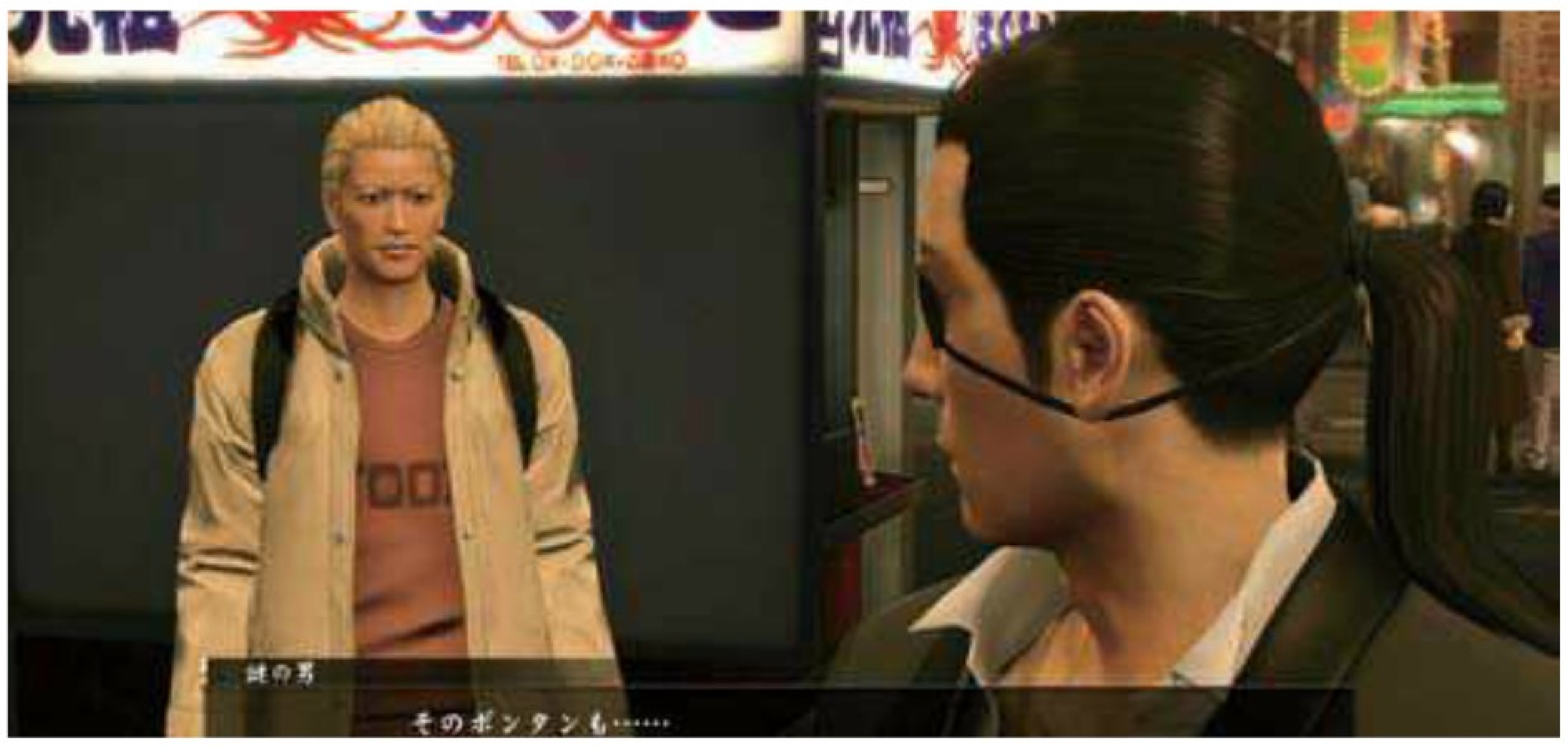
触发条件	第三章
奖　　励	**スタミナンロイヤル**

跟严桥上的铜人对话即可触发，过一段时间之后回来这里会站满了人，再回来跟他对话，帮桐像把人引开了（中间会发生一场战斗），之后到旁边的披萨店跟他对话即可完成支线。

支线 51 龙と呼ばれそうな男

触发条件	第三章
奖　　励	无

文左卫门筋存档点对面的那家很豪华的商店，靠近最右边那条柱子的时候触发。之后先打倒躲在里面那个不穿裤子的人，之后前往苍天堀通り东的鱼蛋档前面，这里会遇到年轻版的乡田龙司，虽说是年轻版但是作为一开始就能遇到的敌人战斗力强很多倍，而且身上也很多钱，随便摔他一下就能跌出个一百多万。打倒他之后把裤子拿回去给那个人，结果那个人居然说要动员整条街的人去对付乡田龙司，真岛放心不下于是决定去看看，回去刚刚鱼蛋档那边，而结果是那帮小混混全部被乡田龙司打趴，接着乡田就这样回去做作业了。



支线 52 彼氏になってください

触发条件	第三章
奖　　励	女优映像“爱须心亚”

经过苍天堀通り的时候会触发，路上被一个妹子叫住去当她的男朋友来应付她爸爸，之后的剧情里随便选即可，剧情结束后就能完成支线。

支线 53 颜を变えられた男

触发条件	第三章
奖　　励	武器“樱吹雪”

あしたば公园跟两母子对话，然后到另一边跟盯着他们的男子对话触发。过一段时间之后回来跟他对话会触发剧情，再过一段时间回来之后会发现母亲在找孩子。跟母亲对话之后到左卫门筋南边的存档点附近找到小男孩，之后会进入剧情并且触发战斗。敌人里有一个拿刀的和一个拿枪的，拿枪那个一定要优先解决，之后射杀拿刀的再解决剩下两个即可。

支线 54 インチキ宗教の罠

触发条件	第三章
奖　　励	女优映像“古川いおり”、饰品“旅人の御守り”、素材“水晶”

招福町和あしたば公园交界处有一个大婶和两个白色衣服的人对话，靠近之后触发，跟大婶对话，得知原来她的女儿被宗教团体给骗了，想让真岛潜入这个宗教看看究竟。之后大婶会给真岛一个护身符“手作りのお守り”。到公园的角落找到两个白色衣服的人，剧情里记得选对宗教的名字“ムナンチョヘペトナス教”。之后的剧情选项中依次选“ヘペトナス”、“シュレピッピ”、“左腕を回した后に两手をあわせる”、“ムナンジョ・铃木”，见到教主之后可以拿到一个素材“水晶”。之后的选项选“お母さん悲しむで！”进入跟教主的战斗，这个教主虽然特猥琐但战斗力还是有一定程度的，所以不要轻敌。

支线 55 ショルダ－フォンの男

触发条件	第三章
奖　　励	开启新的存档点

调查苍天堀通り西电话亭的时候触发，帮那个拿着携带电话的人到 M store 买电池，之后给他喝一瓶回复药，然后还要打倒两个杂兵，战斗胜利之后去招福町西的 M STORE 找他对话完即可完成任务。之后这个电话男会变成伟大的…………存档点。

支线 56 税金搾取

触发条件	第三章
奖　　励	无

法眼寺横丁神社的拐角处触发，跟绿色西装的人对话之后打倒另外 4 个上班族，然后跟绿色西装男聊关于税金的问题，选“语り合う”开始对话，之后的剧情对话随便选即可，剧情之后支线完成。然后真岛就成了对以后日本消费税有着重大影响的人了（误）。

支线 57 クロス・ワ－ド

触发条件	第三章
奖　　励	素材“真珠”、女优映像“长谷川しずく”

苍天堀通り东触发，跟蟹道乐门外的那对小情侣对话后进入剧情,全部正确选项为“ケ－キ”、“ポ－プコ－ン”、“ショルダ－”、“しょうゆ颜”。

支线 58　憧れのスタジアムジャンパ－

触发条件	第三章
奖　　励	エンカウントファインダ－

严桥和左卫门筋交界处角落躺着的人对话触发，给他喝点回复药。等他醒来后对话，之后进入战斗，战斗里面要保护这个叫须田的家伙走到桥的对岸。不过这货实在太蠢了，不会打人不会躲，而且还很脆，所以真岛消灭敌人的速度要够快，不然那家伙很快就会被人打趴。一共有三波敌人，数量不是很多，如果实在过不去建议准备武器来打。走到对岸后就能完成支线。

支线 59~61 ハガキ职人·真岛 1、2、3

触发条件	第八章，支线任务49、50、52～58、62～65当中完成5个
奖　　励	饰品“弁庆の御守り”

达成条件的时候回去SunShine的员工室里面触发，之后调查桌子可以给电台投稿，投稿内容是选择自己曾经完成过的支线任务，如果电台采用了就会能完成支线，一共有三个，换言之要被采用三次，成功完成这三个支线之后电台的DJ会过来这里找真岛，并且送上奖励。

支线 62 1000 万元治验

触发条件	第三章
奖　　励	1000万日元

在招福町西的后巷（舞蹈师傅附近）拐角处有个垃圾堆，靠近之后触发，之后到公园找到那个治验系员，对话后协助他们试新药。接下来有三场强制战斗，每场都是打6个壮汉，因为药品有副作用的缘故所以会出现各种奇怪的症状，第一场真岛的HP会不断下降，第二场会不停地随机切换战斗风格，第三场视力会变差。三场打完之后就能拿到1000万奖金。

支线 63 パッシ－くんと呼ばないで

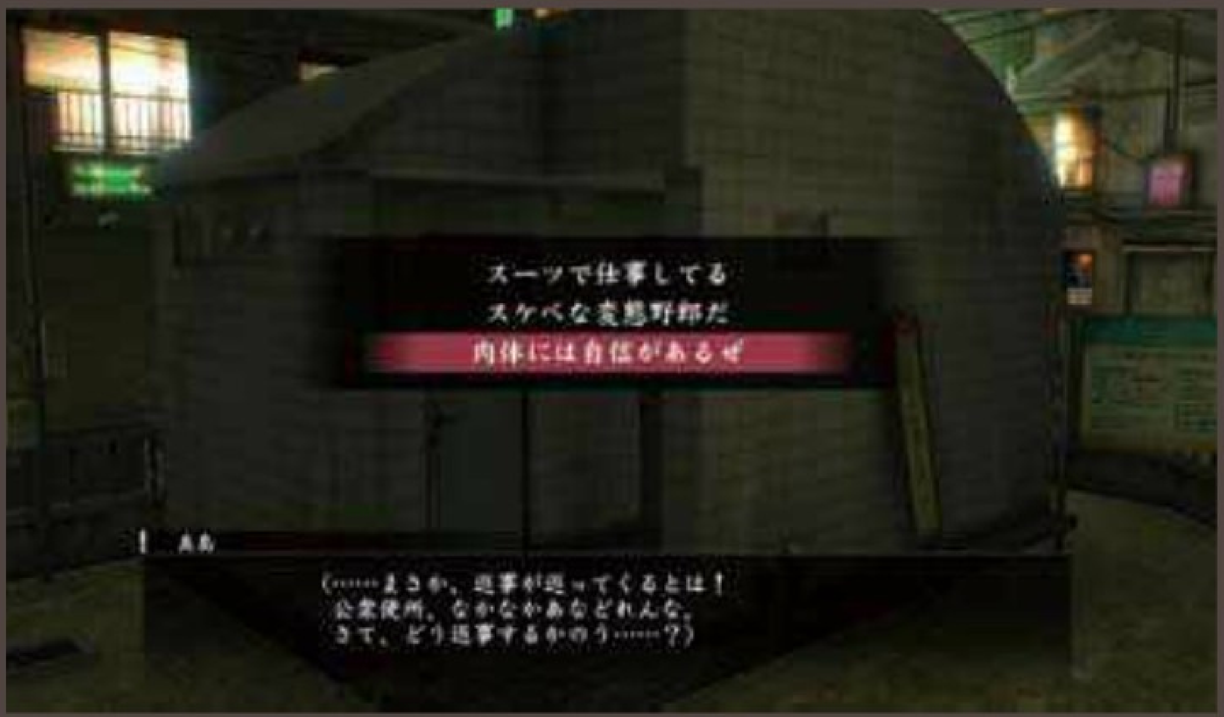
触发条件	第三章
奖　　励	夜店小姐“**パシ**子”

从招福町西进入法眼寺横丁交界处触发，之后到招福町西的M Store门口找到**パッシ－くん**，给他一瓶回复药。过一段时间再回来又会见到他，之后要去**ドン・キホ－テ**给他买一双鞋（**スニ－カ－**），过一段时间再回来，又会看到他坐在店门口，跟他对话获得“汗拭**きシ－ト**”。拿去苍天堀侧道找到他的妹子，把东西交给她，结果发现原来她跟另一个男人一起骗**パッシ**－君的，而且那个男的还说自己很能打，于是接下来该怎么办大家都知道了吧。打倒他之后任务完成。

支线 64 落书きラブレタ－

触发条件	第三章
奖　　励	女优映像“伊藤**りな**”、“平常心の手ぬぐい”

走近あしたば公园的厕所触发，提示厕所里有行字，选“返事をする”，过一段时间回来后会发现厕所里面有回信，随便回复了之后过一段时间再回来会看到新的回复。之后到招福町西的电话亭可以找到见面的对象。不过来到指定地方之后发现等待真岛的不是妹子，而是一帮大叔，揍趴他们之后拿到“平常心の手ぬぐい”，不过之后的对话得知跟真岛在厕所写信的人是另有其人。可惜最后真岛也只能跟りな擦肩而过。



支线 65 オバタリアンの恐怖

触发条件	第三章
奖　　励	夜店小姐“悦子”

苍天堀通**り**的**ずぼらや**旁边的鱼蛋档查看排队的人触发，过一段时间之后回来看看这个鱼蛋档会再次遇到这个大婶，之后再过一段时间回来，帮大婶打倒个持刀的杂兵即可完成支线。

支线 66 今夜はパ－ティナイト

触发条件	第四章
奖　　励	无

到迪斯科厅マハラジャ跳舞三次，重新进去舞厅，走近正对着门口的白色衣服妹子触发，之后要跟一个男的比赛跳舞，只要跳的比他高分即可完成任务。

支线 67 おじさんだって踊りたい

触发条件	完成支线66之后
奖　　励	无

再次进入迪斯科厅跟**マハラジャ**，走近吧台之后触发，之后要跟一个大叔比赛跳舞，同样只要把他高分即可完成。

支线 68 传说のボディコンダンサ－

触发条件	完成支线67之后
奖　　励	贵重品“**イゾ**扇”、夜店小姐“矶部先生”

再次进入迪斯科厅触发，这次轮到跟矶部先生对决，觉得难的话建议选EASY难度进行比赛。只要比她高分即可完成支线。

支线 69~74

触发条件	第七章夜店经营系统开启以后
奖　　励	女优映像“有村千佳”、“纱仓**まな**”、“上原亚衣”、“大槻**ひびき**”、“初美沙希”

这6个支线分别是真岛夜店里6位白金级妹子的相关支线，每个妹子只要完成她们全部的特别训练项目之后就会触发，支线的内容基本上都是剧情，剧情后支线就会自动完成，同时会解锁对应的女优映像。

支线 75 谜の电话主

触发条件	第七章
奖　　励	前后一共奖励150万日元、夜店小姐“谜の女”加入

走近招福町南的存档点电话亭触发，接了电话之后对方会让真岛给他那一把手枪“9ミリオ－ト”，在龙虎饭店那边买或者合成，弄到手之后带回来电话亭这边放下，能拿到 20 万日元，之后任务完成，同时开启跟神秘电话的好感度槽，随后他还会让真岛带东西过来，每完成一次就会提升一定量好感度。要求的道具全部可以让龙虎饭店进行武具探索获得，分别是青龙刀（アジア东部），トルマリン（南米，ジャングル，委派美人サンバダンサ－去），樱吹雪（支线 53 能获得）。把这些东西都给了他之后，他会约真岛到苍天堀侧道的南侧见面，但这里等待真岛的是三个黑服的敌人，其中两个拿着枪一个拿着刀，打倒他们之后回去电话亭那边跟サイモン对话，任务就会全部完成，之后还有一个“谜の女”加入真岛的夜店。

支线 76 蒼天堀の金持ち君

触发条件	第七章剧情发展到去Grand的时候
奖　　励	1000万日元

在 Grand 对面能看到一个弹吉他的人，靠近他之后触发，同时会出现跟金持ち君・谷冈的好感度槽，支线完成。然后还会开启撒钱开道系统。再跟他对话可以开启桐生和真岛两人之间的金钱互相投资系统，也就是说真岛和桐生两人之间可以互相把钱给对方，不过当中会被受取一定额度的手续费。

支线 77 苍天堀の绝伦君

触发条件	第七章
奖　　励	无

靠近小电影店的时候触发，对话后会触发跟绝伦君的好感度槽，任务完成。之后每次看完映像出来之后都会遇到他，然后顺便会提升好感度。但是过一段时间他就不会出现，当玩家阅览过的影响超过 15 个之后会再次出现，此时他会让玩家去帮他去苍天堀通り的商店“ダイコクドラッグ”买一瓶“绝伦ハブドリンク”回来给他。

支线 78 ぬいぐるみ少女

触发条件	第三章
奖　　励	夜店小姐“ぬい子”、饰品“セキュリティ财布”

跟苍天堀通り东 SEGA 游戏店门外的小萝莉对话触发，过一段时间之后回来找这个小萝莉，发现她会被坏人们缠上，帮她把坏人们全部揍趴，任务就会完成，同时还会开放跟ぬいぐるみ少女的好感度。好感度提升的方法是给她夹各种娃娃然后送给她。依次是要送リスのマロン（带帽子的那种小松鼠）红色青色各一个，文雀プンちゃん（粉红色圆滚滚的小鸟）。送了三次之后，再过一段时间回来会发现小萝莉在游戏店门外哭，过去问她发生什么事，之后来到河边打倒两个小混混救下她妈妈。获得“セキュリティ财布”奖励，并且绊值升到最高。

支线 79 神味庵の主人

触发条件	任何时候
奖　　励	女优映像“羽月希”、饰品“トラブルファインダ－”、可提携店铺神味庵

到神味庵吃个东西即可触发，对话后任务完成，同时开放与神味庵老板的绊值。以后每次来这里吃东西都会提升好感度，到快满的时候会触发剧情，神味庵的老板会因为车祸进了医院，店员希要代替老板接待客人，她会要求真岛帮忙收集三种鱼类，分别是サケ、スッポン和ウナギ（鲑、鳖、鳗），全部可以在河边钓回来，去钓之前建议到 M store 花 3 千万买一把“超钓神”和一些鱼饵，这样会轻松很多，钓到指定的鱼之后拿回去神味庵就能完成支线，获得上面的奖励。

支线 80 ステイルのバ－テン

触发条件	任何时候
奖　　励	开放新的酒、可提携店铺“ステイル”

到 BAR ステイル喝一杯酒触发，开启跟酒保的好感度槽，同时任务完成。之后每隔一段时间到这里喝酒会增加好感度。之后每次来喝酒都会增加一定量的好感度，快满的时候会触发特殊剧情，剧情选“シエリ－樽”，“バランタインをオススメ”，“フル－ティ－な香りがする”，剧情后任务完成。

支线 81 ガンダ－ラ店员

触发条件	任何时候
奖　　励	可提携店铺“ガンダ－ラ”

到苍天堀的映像店ガンダ－ラ随便看一段女优录像之后触发，同时自动完成并且出现跟店主的好感度槽。之后每次来这里看录像都会提升一定的好感度，快满的时候会出现支线剧情，他会委托真岛去找传说中的录像带回来，这时候去真琴的仓库前面会遇到一个女人，跟她对话之后去 M STORE 买关东煮（おでん盛り合わせ）过来给她吃，之后她会将传说中的录像带交给真岛，拿回去录像店给老板即可。之后再次进入映像店就能提携这家店。

支线 82 ゲ－セン店员・今日子

触发条件	第三章
奖　　励	女优映像“真木今日子”、游戏店入货新游戏“ファンタジ－ゾ－ン”、可提携店铺“セガ苍天堀”

进去苍天堀通り东的游戏店，门旁边有个店员，到旁边的

机器上玩一下那个游戏《SPACE HARRIER》就能触发剧情，对话之后支线自动完成并且开启跟今日子的好感度槽。后面每次来玩游戏都会提升一定程度的好感度，之后她会要求跟真岛进行比赛，赢了她即可。好感度满了之后才能获得上述奖励。

支线 95 米木との仕合い

触发条件	第四章
奖　励	无

到公园跟米木对话即可触发并完成，之后就能找米木进行喧哗师的战斗训练了。

支线 96 フェイフウの修行

触发条件	第三章
奖　励	无

到龙虎饭店跟**フェイフウ**对话触发并完成，之后就能找他进行强打者的战斗训练。

支线 97 アレシの修行

触发条件	第四章
奖　励	无

到招福町西的后巷跟アレシ对话触发并完成，之后找她可以进行舞蹈者的战斗训练。

支线 98 游ぶカネ欲しいさに

触发条件	第三章
奖　励	无

在路上遇到**カツアゲ**君川桥之后触发，成功打倒他一次就能完成。

支线 99 究极の计划

触发条件	第三章
奖　励	无

打倒川桥之后カツアゲ君就会换大江出现，同样打倒他即可完成。

支线 100 苍天堀の危机

触发条件	最终章，完成其他全部39个支线任务
奖　励	亚门**のサングラス**

完成其他全部支线任务之后真岛就会收到传呼前往斗技场跟亚门丈战斗，打倒他即可完成。

区域经理（マネージャー）

名字	加入条件	工资	★	景气影响力
平田凡夫	初期加入	10万日元	1	0、1、1、0、-1
长冈保	初期加入	20万日元	2	0、0、0、0、-2
记者・春日	完成支线5后加入	30万日元	3	-1、2、-1、-2、-3
コケ太郎	完成支线52并且与エミリ好感度最高后加入	30万日元	3	-1、1、1、-1、2
サチ子	完成支线17后加入	30万日元	3	0、1、1、1、-2
娱乐王	娱乐王地区制霸后加入	60万日元	3	0、1、1、2、-2
电脑王	电脑王地区制霸后加入	40万日元	4	0、1、2、-1、-2
赌博王	赌博王地区制霸后加入	40万日元	4	-4、1、3、4、-3
パピオン加藤	完成支线12后加入	40万日元	4	-2、-2、-2、4、-2
スピニング监督	完成支线12后加入	100万日元	5	0、0、2、2、-3

保镖（ガードマン）

名字	加入条件	工资	★	治安影响力
平刚	初期加入	10万日元	1	-1、1、-1、-1、-2
TAKA植松	初期加入	10万日元	1	0、0、0、0、-2
ビデオ・ボ-イ	完成支线24后加入	20万日元	2	0、-1、2、-2、-3
小清水くん	完成支线21后加入	20万日元	2	0、-1、1、-1、-2
竹下乐太	娱乐王地区制霸	30万日元	3	-1、1、1、1、-2
明电波也	电脑王地区制霸	60万日元	3	-1、1、1、2、-2
ジャガ-	风俗王地区制霸	30万日元	3	-1、1、0、2、-2
警官・菊池	完成支线46并且与菊池好感度最高后加入	40万日元	4	-4、1、3、4、-3
リ-ロン	完成支线8后加入	40万日元	4	-2、-2、-2、4、-2
マフィアの首领	完成支线47并且好感度到最高后	100万日元	5	-1、1、2、2、-2

顾问（アドバイザー）

名字	加入条件	工资	★	饮食	贩卖	娱乐	风俗	企业
高田友美	初期加入	40万日元	1	○	○	×	×	△
ヒロ千叶	初期加入	48万日元	1	△	×	○	○	×
マゾおじさん	完成支线7后加入	220万日元	2	×	×	×	○	◎
凶	完成支线6后加入	280万日元	2	×	△	◎	△	×
亚天使のママ	到亚天使喝数次酒之后加入	720万日元	3	◎	×	○	○	×
マルサ・丸井	完成支线13后加入	880万日元	3	×	○	○	×	◎
風俗王	风俗王地区制霸后加入	2600万日元	4	○	△	○	◎	△
芸能王	艺能王地区制霸后加入	2700万日元	4	△	◎	○	△	○
占い師	完成支线1后加入	2800万日元	4	○	○	◎	×	○
ミラクル	完成支线23后加入	4800万日元	5	○	◎	◎	○	△

全小姐加入方法

姓名	加入途径
白金级	
ユキ	初期加入
千佳	VENUS区制霸后加入
まな	MOON区制霸后加入
亚衣	MARS区制霸后加入
ひびき	MERCURY区制霸后加入
沙希	JUPITER区制霸后加入
金级	赌博王地区制霸后加入
矶部先生	完成支线68后加入
悦子	完成支线65后加入
ぬい子	完成支线78后加入
谜の女	完成支线75后加入
圣子	CP交换
明菜	CP交换
静香	CP交换
小泉	CP交换
银级	
パシ子	完成支线63后加入
喜代子	CP交换
顺子	CP交换
思步	CP交换
慕乃实	CP交换
明美	街上劝诱
博子	街上劝诱
春海	街上劝诱
铜级	
远藤	初期加入
ナミコ	初期加入
マリリン	CP交换
ちづ	CP交换
みつ子	街上劝诱
ふさ江	街上劝诱
きらら	街上劝诱，如果跟奥德赛谈判的时候有做好准备，教学完了会自动加入，下同
ウメ	街上劝诱

全接客练习正确答案

ユキ
第一次
盆栽……?
とにかく褒める
年寄りの客にうってつけ
俺も男の人やで
第二次
なんとなく分かるわ
色んな女の子がおってええ
好きなら顽张れるのでは
せめて下の名前
第三次
えんがわやな
ぜひお願いしたいわ
お客を全员俺やと思え
顽张つとると思うで
第四次
盆栽
企业の见る目がない
ビシビシしごいたるわ!
睡眠はじゅうぶんにな
最终回
ユキちゃん成長したよな
いつでも頼ってくれや
爱しき人
だ 大事にしいや

亚衣
接客练习
第一次
今度一绪に食べ行こうか!
マッサ–ジしてもらう
うちに来てくれてよかつた
気にせず气乐にいこう
第二次
年上の男から见ても魅力的
接客业やからしかたない
彼氏だけが见れる一面やな
かわええやないか
第三次
亚衣ちゃんみたいな娘
料理上手
产まれる前
やめさせる
第四次
これから一绪に顽张ろう!
俺も元气をもらっている
お金が全てやない
俺は婿入でも构わない
最终回
サンシャインへようこそ
许すわけにはいかん!
良いところが多すぎるか?
今度一绪に行こうか

千佳
第一次
千佳ちゃんにピッタリやな
多少違つた方がおもろい
人生 回り道も大事や
嫌でも笑颜は作るべき
第二次
恶い男に骗されるタイプ?
俺には理解できんなぁ
相手に合わせんでええ
道に迷うのは得意やろ?
第三次
おしとやかで女らしい娘
买いたいものを忘れたりな
结婚した俺が想象できない
大事な存在やで
第四次
いつもの片がええ
热情的やな
とういう家庭を筑くんや?
仕事でもイイ出会いはある
最终回
俺も乐しいからな
乐しんでやるのが1番やろ
千佳ちゃんにはな
他の店に行かんでくれ!

沙希
第一次
かつこいい趣味だな
唐扬げ大好き
いいお母さんになにそうや
俺が退治しに行つたろか
第二次
俺は男らしいかな?
甘えてみたらどうや
相手の子 喜んだやろうな
ええんやないか
第三次
目标に向かつて走る执念
连勤してくれたら助かる
カラアゲ
ある
第四次
兄弟多かつたもんな
辛くなつたら言うんやで
寂しいけど应援するで
やみくもにやつてもあかん
最终回
女の子やもんな
これで勉强に集中できる
怪我したら大変やで
お兄ちゃん……か

まな
第一次
自分へのご褒美あげんとな
まなちゃんにソックリ
嘘つきやからわかるんかも
ディッシュ用意しとかんと
第二次
ホンマに恋爱经验ないんや
おかしくない
おじいちゃん相手に商卖や
わかつた
第三次
气になる人なら
俺はMや
いつか痛い目を见る
无理せんと病院行きや
第四次
自分のペ–スで话しや
教えてくれてありがとな
自分を磨いたりな
マジメな一面を知れた
最终回
まながいれば无敌
精神的なもんかもな
ちょつと嫉妒した
みんなのこと大事やからな

ひびき
第一次
时には严しい
无理したらあかん
どんな漫画が好きなんや?
无理する必要はない
第二次
ええ考えやと思う
ひびきちゃんの声が好き
俺も甘えさせてくれや
それ可爱いやん
第三次
子供に嫌われる
女の子の素晴らしさ
年上や
あまり元气やない子も好き
第四次
体が心配
いつか分かる日がくる
お店のことで精一杯
俺も游んでみたいわ
最终回
背负い込みすぎや
ひびきちゃんは幸せやな
器のでかい男
ありがとう

攻略透解 GUIDE THROUGH

去年《如龙 维新》在PSV平台配信的免费APP令人眼前一亮，种类丰富的小游戏与角色育成让人欲罢不能。而SEGA在《如龙 维新》里尝到了免费APP的甜头之后，这次《如龙0》发售前也为其配信了免费APP，里面收录了斗技场、赌场等要素，付费配信的四个小游戏组成的小游戏合集乐趣十足，里面还有令人热血沸腾的斗技场。

文 秋沙雨　美编 小瑟

如龙0 免费程序 for PlayStation Vita	SEGA	动作冒险
PSV　龙が如く0 基本无料アプリ for PlayStation Vita		日版
2015年2月26日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价：免费		

基本操作

按键	作用
○	确定
×	取消
△	剧情回顾
START	打开菜单
十字键 / 左摇杆	选择项目

游戏模式

本作的内容分为桐生一马和真岛吾郎两个角色的视角，两个角色的道具和金钱都不通用，所以如果想要在本篇游戏发售前让角色变得更强的话，那么就得比较平均地培养这两位主角。

两个角色也有着各自的特色游戏模式，其中斗技场、小钢珠和当铺的内容是共通的，赌场要素却有些差别，桐生一马篇有着赌场，真岛吾郎篇有着赌场俱乐部。

斗技场

战斗操作	
按键	作用
十字键↓	取出武器
○	抓住敌人 / 捡取道具
×	回避
△	重攻击 / 使用火热必杀技
□	轻攻击
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
L	防御
R	摆架势
背触左上	重置视角
背触右上	切换战斗风格
START	打开菜单

桐生和真岛都能够使用的模式，玩家在该模式下需要操作角色与CPU进行连战，这也是能让不擅长玩赌博小游戏的玩家进行赚钱的模式。在本篇里，真岛和桐生能够使用三种战斗风格，不过这些需要通过剧情来解锁，所以在该APP里，玩家只能够

©SEGA

使用桐生的“**チンピラ**”风格和真岛的“喧哗师”风格，不过和《如龙 维新》时相比成长的自由度也有所提高，因为在本作里进行技能的习得所需要的不是经验值，而是金钱，只要赚够了足够的钱，就能够学到更多的技能，而目前能够使用的两个角色的战斗风格都能够成长到最后（除了有五个是需要在本篇的支线里解锁的技能之外），只不过最后的技能所需的 10 亿多日元让人不由得有些心惊胆颤。

在该模式里会有着各种各样的战斗规矩，有时候玩家只能空手与敌人进行战斗，有时候能够使用场景中的道具来殴打敌人。一定机率还能够遇到一些有个性的敌人。有时候场下的观众会提出一些要求，例如“防御敌人的攻击”、“让敌人倒地”等等，在限定时间内完成这些要求的话就能够在战后获得额外的奖励。

在斗技场模式里一开始可以玩的是“通常大会”，不断地进行战斗提升玩家的斗技场等级，等级提升到一定程度之后就可以在主页面解锁“无尽斗宴”模式，玩家需要面对无穷无尽的敌人，如果战斗胜利的话战后的奖金就会变得很可观，但如果不幸失败的话奖金就会减半。

赌场

赌场是桐生一马的独占模式。

当中包括了“**こいこい**”、“**おいちょかぶ**”、“丁半博打”、“**チンチロリン**”四种具有日式赌场特色的赌博小游戏，不过也由于太有赌场特色，所以国内的玩家一开始玩的时候会有些难以理解，当中比较容易上手的是“丁半博打”，这是类似于比骰子数字大小的游戏，需要玩家看着队友们的兴奋度和运气来猜测骰子的大小。

赌场俱乐部（カジノ）

赌场俱乐部是真岛吾郎的独占模式。

当中包括了“轮盘（**ルーレット**）”、“扑克牌（**ポーカー**）”、“二十一点（**ブラックジャック**）”、“百家乐（**バカラ**）”这四种平时较为常见的赌博小游戏规则与赌场的四个日式赌博游戏比起来更加浅显易懂，游戏难度也适中，适合在日常休闲时进行游玩。

小钢珠（パチスロ）

小钢珠想必很多人都是闻其名而未知其型，这次 APP 里 SEGA 把小钢珠也给加入到了其中，相对复杂的规则和考验眼力与手速的要求想必让很多玩家都望而却步。本 APP 里收录的小钢珠只有“兽王”一种，而如果购买了小游戏合计的话还能够解锁“**アラジン** A”的小钢珠。和小游戏合集一样，小钢珠也有自己专属的挑战目标。

当铺（えびすや）

在当铺里玩家可以为桐生或者真岛购买武器、防具或者是回复武器耐久度的消耗品和用来玩小钢珠的“**オートメダル**”。回复品不能在 APP 的当铺里进行购买，只能通过通关斗技场来获得。

菜单页面和存档

在菜单页面玩家可以查看角色的所持品、装备、能力强化情况、道具箱和设定列表。能力强化的方法就是当玩家手上的金钱足以用来强化当前技能时，就长按○键不断注入金钱即可习得技能，同时解锁下一个技能的学习。

在设定页面里玩家可以设定游戏难度，难度目前分为 EASY、NORMAL 和 HARD 三种，除此之外还能设定流血表现程度，分为普通和轻度（マイルド）两种。

在主页面左下角的“アップロード/ダウンロード”可以进行 CrossSave/CrossLoad 功能，将玩家 APP 里的数据上传至云端，然后在本篇的主页面里进行下载，这样就能够继承游戏数据，不过不会影响流程进度。需要注意的是，本篇所用的 PSN 账号必须和 APP 所在的 PSN 账号为同一个账号，否则没法使用 CrossSave/CrossLoad 功能。

小游戏合集（サービスゲームズ）

将于3月5日开始配信的小游戏合集里包括了《SEGA麻雀MJ Single》、《**コレムス**》、《超级猴子球 特别版》、《SF特攻空母**ベル－ガ**（16bit版）》这四个较为复古而经典的SEGA自家出品游戏，趣味性十足。这个小游戏合集售价500日元，内容充实而且还能够赚取金钱。

同时在小游戏合集页面还有着挑战目录（**チャレンジリスト**），完成挑战目标的话能够获得金钱，挑战项目分为可反复挑战与一次性挑战两种，在玩完小游戏退出到小游戏选择页面时就会进行一次统计。

SEGA麻雀 MJ Single

分为东风战（一般的四人麻将）与三麻战（三人麻将）两种，需要通过触屏来进行游戏。只要排名不垫底，那么在最后都会获得段位经验值，来提升玩家的麻将段位。桐生与真岛之间的麻将段位是共通的，挑战项目的一次性挑战部分的奖金只能其中一方获得，在进行游戏时需要注意一下。

挑战目录项目	获得方法	报酬
プレイ回数分ボ－ナス	玩一轮麻将	1万日元/次
点棒の合计点数分ボ－ナス	按照每轮最后决算时获得的点数来计算奖励	1日元/点
东风1位获得回数分ボ－ナス	获得东风战第一名	50万日元/次
东风2位获得回数分ボ－ナス	获得东风战第二名	30万日元/次
东风3位获得回数分ボ－ナス	获得东风战第三名	10万日元/次
三麻1位获得回数分ボ－ナス	获得三麻战第一名	40万日元/次
三麻2位获得回数分ボ－ナス	获得三麻战第二名	20万日元/次
はじめて东风九级に升级	升级至“东风九级”	100万日元（一次性）
はじめて东风八级に升级	升级至“东风八级”	150万日元（一次性）
はじめて东风七级に升级	升级至“东风七级”	200万日元（一次性）
はじめて东风六级に升级	升级至“东风六级”	250万日元（一次性）
はじめて东风五级に升级	升级至“东风五级”	300万日元（一次性）
はじめて东风四级に升级	升级至“东风四级”	350万日元（一次性）
はじめて东风三级に升级	升级至“东风三级”	400万日元（一次性）
はじめて东风二级に升级	升级至“东风二级”	450万日元（一次性）
はじめて东风一级に升级	升级至“东风一级”	500万日元（一次性）
はじめて东风初段に升段	升级至“东风初段”	600万日元（一次性）
はじめて东风二段に升段	升级至“东风二段”	700万日元（一次性）
はじめて东风三段に升段	升级至“东风三段”	800万日元（一次性）
はじめて东风四段に升段	升级至“东风四段”	900万日元（一次性）
はじめて东风五段に升段	升级至“东风五段”	1000万日元（一次性）
はじめて东风六段に升段	升级至“东风六段”	1100万日元（一次性）
はじめて东风七段に升段	升级至“东风七段”	1200万日元（一次性）
はじめて东风八段に升段	升级至“东风八段”	1300万日元（一次性）
はじめて东风九段に升段	升级至“东风九段”	1400万日元（一次性）
はじめて东风十段に升段	升级至“东风十段”	1500万日元（一次性）
はじめて三麻九级に升级	升级至“三麻九级”	100万日元（一次性）
はじめて三麻八级に升级	升级至“三麻八级”	150万日元（一次性）
はじめて三麻七级に升级	升级至“三麻七级”	200万日元（一次性）
はじめて三麻六级に升级	升级至“三麻六级”	250万日元（一次性）
はじめて三麻五级に升级	升级至“三麻五级”	300万日元（一次性）
はじめて三麻四级に升级	升级至“三麻四级”	350万日元（一次性）
はじめて三麻三级に升级	升级至“三麻三级”	400万日元（一次性）
はじめて三麻二级に升级	升级至“三麻二级”	450万日元（一次性）
はじめて三麻一级に升级	升级至“三麻一级”	500万日元（一次性）
はじめて三麻初段に升段	升级至“三麻初段”	600万日元（一次性）
はじめて三麻二段に升段	升级至“三麻二段”	700万日元（一次性）
はじめて三麻三段に升段	升级至“三麻三段”	800万日元（一次性）
はじめて三麻四段に升段	升级至“三麻四段”	900万日元（一次性）
はじめて三麻五段に升段	升级至“三麻五段”	1000万日元（一次性）
はじめて三麻六段に升段	升级至“三麻六段”	1100万日元（一次性）
はじめて三麻七段に升段	升级至“三麻七段”	1200万日元（一次性）
はじめて三麻八段に升段	升级至“三麻八段”	1300万日元（一次性）
はじめて三麻九段に升段	升级至“三麻九段”	1400万日元（一次性）
はじめて三麻十段に升段	升级至“三麻十段”	1500万日元（一次性）

コレムス

比较复古风格的叠宝石三消游戏，横竖斜三个方向的三个以上相同颜色宝石叠在一起时就能够消除宝石获得分数。方向键↓是让宝石落下速度加快，方向键←→，○□△三个键可以更换宝石的顺序，L键可以切换画面模式，START键可以打开操作说明，SELECT键可以中断游戏。

挑战目录项目	获得方法	报酬
プレイ回数分ボ－ナス	玩一次コレムス	1万日元/次
スコアの合计点数分ボ－ナス（レベル补正あり）	按照每次获得的点数来计算奖励（选择MEDIUM和HARD难度会分别减少2万点和5万点的统计点数）	10日元/点
消した宝石の数分ボ－ナス	按照消灭的宝石数量来计算奖励，每轮的统计上限为9999个	1000日元/个
到达最高レベルボ－ナス	按照游戏中断前所到达的最高等级进行奖励	2万日元/级

超级猴子球 特别版

《超级猴子球》是SEGA的经典游戏之一，在主菜单通过触屏来选择角色，选择角色之后就能选择操作模式，选择“左**スティック**”是使用左摇杆来晃动场景，选择“**モ－ションセンサ－**”是通过晃动PSV本体来晃动场景。在游戏中按下START键即可暂停游戏打开菜单。

挑战目录项目	获得方法	报酬
プレイ回数分ボ－ナス	玩一次超级猴子球 特别版	1万日元/次
スコアの合计点数分ボ－ナス	按照每次获得的点数来计算奖励	10日元/点
ステ－ジクリア回数分ボ－ナス	按照通关场次数量来计算奖励	3万日元/场
取ったバナナの本数分ボ－ナス	按照获得的香蕉数量来计算奖励	300日元/根
ワ－ルド 1クリア回数分ボ－ナス	通关世界1	50万日元/次
ワ－ルド 2クリア回数分ボ－ナス	通关世界2	100万日元/次
ワ－ルド 3クリア回数分ボ－ナス	通关世界3	250万日元/次
ワ－ルド 1をノ－コンティニュ－クリア回数分ボ－ナス	无续关的情况下通关至世界1	60万日元/次
ワ－ルド 2までノ－コンティニュ－クリア回数分ボ－ナス	无续关的情况下通关至世界2	120万日元/次
ワ－ルド 3までノ－コンティニュ－クリア回数分ボ－ナス	无续关的情况下通关至世界3	300万日元/次

SF特攻空母ベル－ガ（16bit版）

横版射击游戏，十字键和左摇杆可以移动角色，L键可以切换画面模式，△键与×键可以切换角色面对的方向，○键和□键可以射击，START键可以打开操作说明，SELECT键可以中断游戏。

挑战目录项目	获得方法	报酬
プレイ回数分ボ－ナス	玩一次SF特攻空母ベル－ガ（16bit版）	1万日元/次
スコアの合计点数分ボ－ナス	按照每次获得的点数来计算奖励	10日元/点
AREA1クリア回数ボ－ナス	通关第1区域	10万日元/次
AREA2クリア回数ボ－ナス	通关第2区域	20万日元/次
AREA3クリア回数ボ－ナス	通关第3区域	30万日元/次
AREA4クリア回数ボ－ナス	通关第4区域	40万日元/次
AREA5クリア回数ボ－ナス	通关第5区域	50万日元/次
AREA6クリア回数ボ－ナス	通关第6区域	60万日元/次
AREA7クリア回数ボ－ナス	通关第7区域	70万日元/次
AREA8クリア回数ボ－ナス	通关第8区域	80万日元/次
AREA1からのクリア回数分ボ－ナス	8个区域无续关的情况下通关	400万日元/次
AREA4からのクリア回数分ボ－ナス	从第4区域开始无续关的情况下通关	200万日元/次
AREA7からのクリア回数分ボ－ナス	从第7区域开始无续关的情况下通关	60万日元/次